邮发代号：52-190 每月5日、20日发行
零售价10元
4月05日 vol.135
双周刊

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

愚乐新闻 爆料最轰动的消息！

持续劲爆

极速体验

星际争霸2
自由之翼单人战役第一单元详解

后勤组

从赛扬到X200
各配置实战测试星际争霸2

第九茶坊

谈星际2被破解
一款游戏引发的是是非非

强打攻略特区

战地：叛逆连队2
英国游戏销量冠军
网络对战上手指南

最高指挥官2
9.1 高分大作
系统与种族详细解析

电攻榜

清明——悼念只因不想忘记
为单机已故"人"上柱香



安装《天龙八部2》客户端并进入游戏，在大理城NPC都大爽处对话选择"我是天龙英雄帖用户"，正确输入序列号g60000032847，可激活1888元代金卡（即英雄帖）！

《天龙八部2》1888元代金卡
序列号：g60000032847
有效期：2010年4月2日—2010年5月31日

读者回复个人详细信息至tlbbtougao@sohu.com
将有机会获得限量游戏周边！

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com
Copyright © 2009 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

PC Game Guide 2010 04
ISSN 1008-2352
9 771008 235008 07
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP



精灵乐章
ONLINE
精灵王之怒
http://dj.gfyoyo.com.cn
116万 美眉 选择的网游
终结无尽等待 决战精灵王之怒
囧版魔兽 精灵乐章
2010年4月公测火爆 新服加开


风色幻想
Adventure Generation Online
ago.gfyoyo.com.cn
主人，
让我们再次相约缤纷四月~~
登录 http://ago.gfyoyo.com.cn 和他们一样体验女仆服务
上海悠游网软件科技有限公司
弘煜科技事業股份有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
女仆教主豆花妹开心网ID：69431490 百万好友一起顶！

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
010 清明——悼念只因不想忘记 为单机已故“人”上柱香

PCGG 新作快报
013 街头霸王4 super
014 R.U.S.E 兵不厌诈
016 Mafia II
018 孤岛危机2
019 无主之地
020 Magicka
021 荣誉勋章

PCGG 极速体验
022 《星际争霸2：自由之翼》单人战役第一单元详解
028 战锤40K 战争黎明2：混沌崛起 ——在猛烈的炮火中净化一切异端
030 天下无缺 ——国产游戏路漫漫 但曙光仍在

PCGG 强打攻略特区
032 战地：叛逆连队2 网络对战上手指南
038 最高指挥官2 系统与种族详细解析

PCGG 电攻宝盒
048 游戏历史上的4月
049 囧物志
050 来自人间天堂的猫娘 ——访杭州 Coser Llmycat
051 游戏同人社
052 乐高版星际争霸
054 2010日本街机展AOU速报
056 一个神一样的男人 ——解析《大侦探福尔摩斯》推理全过程

PCGG 旧戏重游
058 轩辕剑编年史

PCGG 东瀛宅急便
066 虚拟女友 爱相随 ——LOVE PLUS活动大汇总

PCGG 互动频道
063 游戏一招鲜
064 动漫生活铺
068 后勤组
070 卡牌桌游
076 玩家交流

完美月历

2010 电攻新作上市表（四月上）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　沈玉莹
何耀文　孟鑫　胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　裴佳晨　印珺　欧阳瑛
施凯莲
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64855468
(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。
2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。
3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

一亩三分地 中国最

Chin… est

的新闻那里看? 潘多拉…or地球? 拜托，信息太多眼都花了

“愚”乐新闻2则



有图有真相

① 暴雪收购电攻，授权发布中文版官方杂志

由于电攻的魔兽世界频道和攻略本做得过于出色，销量不断攀升以至于被暴雪中国地区开发组无意中买到本公司杂志，**寄回总部后暴雪高层一度被电攻的制作水平和文化底蕴所震惊，连夜开会商量决定暴雪官方杂志中文版，从制作到发行都将交由电攻全权负责，首期杂志会在4月1日零点发售，届时不接受预订，这样广大读者只能亲自到现场购买，并且必须携带一本最新的电攻才能有资格排队。**据可靠消息，离首卖的前三天门口已经排起了近500米的长队，没办法编辑部只能请来特种部队维持秩序。到时编辑部全体成员以及暴雪开发人员会到场举办售书签名活动。



场面那是相当的壮观



早期sky就已经和暴雪高层有过接触

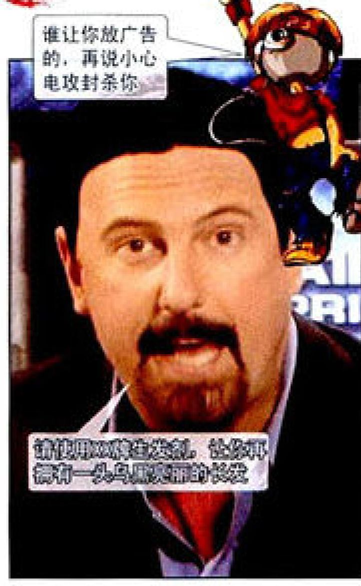
② 罗宾将现身《阿卡姆疯人院2》

去年备受好评的动作游戏《蝙蝠侠之阿卡姆疯人院》，其续作会有蝙蝠侠的老搭档罗宾登场。IMDB的分级信息中已经明确指出，Vincent Martella将会为新作中的罗宾配音，他也是美版《最终幻想XIII》中霍普的配音演员。



③《命令与征服4》迎来大结局，凯恩原来是中国人

时间来到了2062年，人类终将濒临灭绝边缘，地球已近乎无法居住。就在这个危急时刻，隐居已久的Nod兄弟会先知领袖凯恩突然现身，带来了自主研发的能够控制泰伯伦水晶并驾驭其能量的系统，并且还透露了自己的身世之谜，**拥有二分之一华裔血统的他原来是一个地地道道的中国人，**由于这个原因制作方决定在16日推出中文版，并且会在这部游戏史上最长连载故事的大结局里留上长发。





没想到啊，即2012年之后，时隔50年，中国人再一次拯救了世界，难怪凯恩我怎么看怎么觉得在哪里见过，你是不是有个兄弟叫陈佩斯?

④ 育碧服务器超载 正版用户遇麻烦

为了与盗版作斗争，育碧使用了一项“强制性时刻在线”的DRM防盗版系统。《刺客信条2》就成了这个系统的试验品，就在前些日子育碧的DRM服务器由于用户负荷过多导致服务器超载，造成众多《刺客信条2》PC版的正版用户无法进行游戏。

在厂家与盗版的斗争中，受伤害的总是正版用户。看来育碧应该换个思维模式，让正版用户尝到的是甜头，而不是苦头。



不做网游不知道，原来服务器还有超载这种事

“山寨”的游戏新闻来源

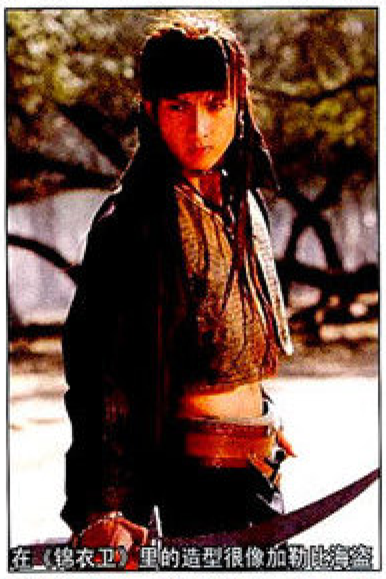
Game News Source

山寨

太官方太专业了，不适合消遣娱乐。　《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！

5 吴尊将出演《仙剑奇侠传4》

电视剧《仙剑奇侠传3》还在热播，据悉唐人已经开始进行电视版《仙剑奇侠传4》的筹备工作，然而《仙剑奇侠传4》中的四位主角云天河、慕容紫英、柳梦璃和韩菱纱该由谁出演，则是众说纷纭，并有传闻由吴尊出演其中角色。


在《锦衣卫》里的造型很像加勒比海盗

我管他男主角是谁演的，我只关心女主角是谁演的。

6 长腿美女代言《Z9星》

韩国女子组合T-ara的孝敏成为了韩国休闲网络游戏《Z9星》植物农场的代言人。

将会帮助游戏玩家获得丰收，而且还为游戏玩家提供种子和果实等等游戏道具。

10款以上的小游戏，而且不管游戏玩家你玩哪一款游戏都可以令自己的游戏人物角色成长。


非常可爱的小姑娘，贪睡猫的最爱

过膝长袜加草帽，可惜锁骨看不到，某猫我什么都没有说……

7《战地：叛逆连队2》攀英国游戏销量榜首位



Gfk-Chart Track宣布《战地：叛逆连队2》已成为今年迄今为止英国电玩市场上销售速度最快的游戏软件，开年以来发行的ME2、BioShock 2及AvP等各大作均无法与其比肩。

山中无老虎猴子称大王，DICE你们还是老老实实去把战地3做好吧。

8《战神3》嫌独占钱太少，PC版将于4月1日推出

索尼圣莫妮卡工作室告诉记者，为了准备2010年PS3的第一部决战兵器《战神III》，公司耗费了大约4400万美元的资金。但从预售情况来看不一定能把本收回来，于是早就做好第二手准本的他们，将在4月1日发布早已经做好的其他平台的版本，其中就包括PC版。


PS、xbox、PC、PSP、NDS统统把钱交出来

你不觉得这样会偷鸡不成失把米吗？PS3现在是没盗版，你独占的话出多少就是卖多少，如果其他平台都有，特别是PC（现在人手一台电脑不稀奇），谁还高兴买你几百块的游戏？

9 短短一个月《云之遥》又出资料片

国产经典RPG大作《轩辕剑外传：云之遥》，继上次免费资料片《五丈原：暮云篇》，官方在一个月后决定推出另一个免费资料片《五丈原：朝云篇》，此次资料片内容将以蜀国的角度出发，玩家可操纵大汉飞羽精兵“焉逢”，体会另一个五丈原的故事。



虽然每月更新听起来不错，不过还是希望下一次能够有实质性的剧情更新，不然就变的适得其反了。继续期待厂商的下一次更新。

10《火炬之光》恶意“剧透”，《大菠萝3》将推倒重做

由于Blizard前任员工制作的《火炬之光》，已经将《大菠萝3》“剧透”了百八十，弄得现在Blizard进退两难，继续？会被指抄袭；修改？内部有奸细，改一样对方就出个一样的补丁。经过了七七四十九天的商议讨论，Blizard终于痛下决心，2010年4月1日起《大菠萝3》将推倒重做，10年的辛苦不仅化为乌有，更痛苦的是玩家们还要再等一个10年。



11《极品飞车14》第四季度上市

来自国外媒体报道，EA其下赛车游戏《极品飞车14：热力追踪》将有可能在今年第四季度登场，这款作品极有可能是1998年《极品飞车3：热力追踪》全新复刻版，经典警察通缉模式也会重新呈现眼前。

江郎才尽后，都喜欢复刻、翻拍和回顾。



当时的图片还非常粗糙

12英国德比市环城公路正式定名为劳拉路

该条公路花费3600万英镑建造，德比市议会经过讨论筛选，最终确定了8个定名的备选方案。随后，方案被放到了网上接受公众投票选举，只要是能上网的人都能参加，即便你不是德比市居民。到截止日，共有27000名网友投票，其中89%的票数属于劳拉。现在，劳拉终于拥有了自己的公路。



外国人民太时尚了，居然有89%的人认识劳拉，果然都是高科技人才，换成我们这估计会变成“喜洋洋”路。

13《仙剑奇侠传5》公布第二张设定图

这次是一幅场景设定手稿，结合之前的那幅(疑似蜀山、仙霞派、秦皇陵等等)，熟悉仙剑系列的玩家朋友们能否推测出它们之间的内在联系。



这种图跟没看一样

14《命令与征服4》动态漫画第一期亮相



早在去年底EA就放一张神秘宣传图预示着《命令与征服4》漫画的出现，现在可以确定了，《命令与征服4》动态漫画的第一期在GameTrailers独家首播。

EA不务正业的又一铁证，有这空认认真真把C&C这块牌子做做好行吗！！

15《星际2》第一批测试结束，四月初就将上市

据sky可靠消息，这次会和在年中时的突然测试一样，《星际2》也将低调上市，时间就在四月初的某一天，至于为什么如此低调，还是出于发售时的治安管理和各国风俗差异着想，到时候太过器张万一被某国版署枪毙就得不偿失。

sky听说你这个消息得来不易，一定费了九牛二虎之力，打通上下人脉关系才得到的吧?

恩，确实如此，我送了一盒私人珍藏作为交换条件

什么珍藏，能换来如此爆炸性的消息?

我叔叔的外甥的舅舅家隔壁的张阿姨她妈炸的一盒臭豆腐，自己人知道就行了，别外传啊。

16《使命召唤8：未来战争》被确定

这次制作商为了缩短玩家每一代的等待时间，决定兵分两路，分别开发《使命召唤7：越南战争》和《使命召唤8：未来战争》，到时广大玩家将会在短短的半年时间里就能享受到2代使命召唤带来的游戏盛宴。

sky好不容易搞到的开发截图



《使命召唤8：未来战争》是本系列第一次“冲”出地球，利用高科技武器进行战斗，游戏分成地球保卫战和星系侵略战两个模式，其中有很多星球大家都耳熟能详，比如潘多拉星、那美克星、塞伯坦等，预计4月1日将发布游戏视频。

17迅雷独运网游《仙剑神曲》即将面世

迅雷网络与厦门御风行数码就《仙剑神曲》正式签订全国独家代理运营授权，成为迅雷首款独家代理的网络游戏产品。这款以同名经典网络小说为蓝本进行改编的网络游戏，其饱含“中国风”的游戏元素在前期玩家测试过程中倍受好评。

不知道成为这款游戏的玩家后，下载会不会快一些。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

18 华硕NVIDIA再度联手



2010年伊始，为了更好的让玩家和媒体朋友了解华硕在2010年的最新动向和新产品：华硕显卡联手NVIDIA于3月5日这天在新世纪日航店举行，主题为“酷到底 爽到飞——华硕显卡至强游戏装备”的新品秀暨2010年策略沟通会。

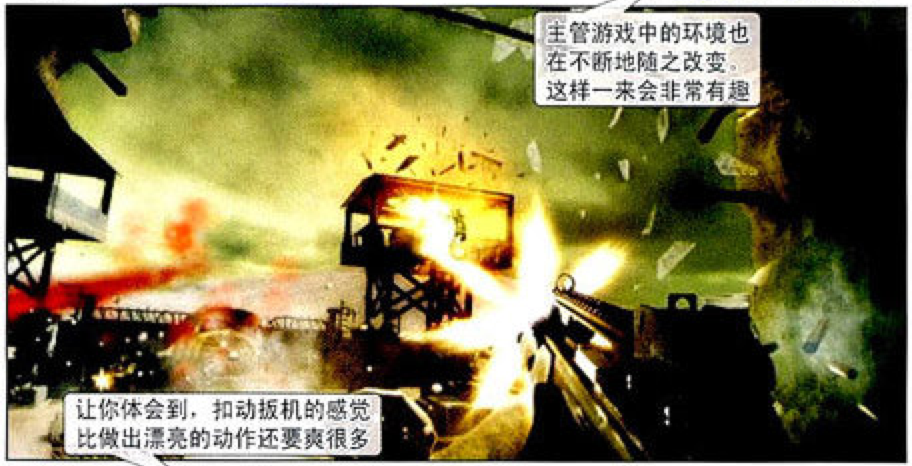
19 全面突击《百年战争》圣灵宠物



也许您已经玩过很多网游，见过众多宠物，但是在3D卡通佣兵网游《百年战争》中的圣灵宠物，一定突破您的想象力，使您跌破眼镜，大开眼界。心动不如行动，赶紧加入到《百年战争》中见识史无前例的圣灵宠物吧！

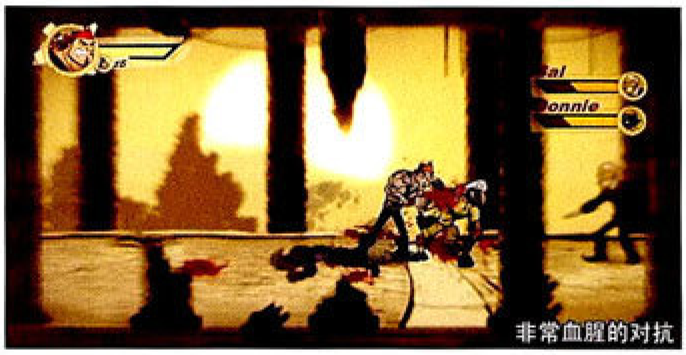
20 FPS新作《阵亡统计》将开发

英国OXM杂志对外透露Codemasters将开发FPS新作《阵亡统计》，该游戏基于EGO游戏技术平台——Codemasters的EGO引擎的进化版。该引擎可用在XBOX 360和PS3上。



21 血腥2D格斗游戏《Shank》


画面效果倒是少见


非常血腥的对抗

结合了多款经典游戏的风格，如拉风的单枪连发颇有鬼泣风格，再有横穿广告牌、竖攀楼房及跳跃等动作更是酷似波斯王子4中飞檐走壁的景象！当然战斗过程也是相当血腥，想必还会被纳入18禁。该作将登陆PC平台，发售日期暂无消息。

猜你被“愚”了多少？



你看了以上内容是否觉得“新闻每期都有，本期特别劲爆”，当你拿着我们杂志到处和别人转述这些新闻时，那我告诉你，你被sky骗了，4月1日愚人节快乐。当然我也不能让你白白受骗，如果你能判断出以上有几则假新闻的话，请你把认为是假新闻的序号填写到回函卡上，猜中的有奖。



版署称未收到魔兽资料片巫妖王之怒审批申请

导读：根据流程，网易需要向上海市新闻出版局提交《巫妖王之怒》的申请，然后再由上海局提交给新闻出版总署。

3月10日消息，国家新闻出版总署近日在其官方网站上披露，其并未收到《魔兽世界》第二部资料片《巫妖王之怒》的出版审批申请。据悉，今年春节期间新闻出版总署对网易运营的《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》放行，备受关注的第二部资料片《巫妖王之怒》何时推出成为下一个关注焦点。


国家新闻出版总署网站官方留言

近日新闻出版总署官网留言服务中连续出现有关《巫妖王之怒》审批进程的提问。对此，版署官网在给予的答复中统一表示，“截至目前，新闻出版总署尚未收到有关《魔兽世界(巫妖王之怒)》的出版审批申请。”

根据流程，网易需要向上海市新闻出版局提交《巫妖王之怒》的申请，然后再由上海局提交给新闻出版总署。迄今为止，上海市新闻出版局也并未对外界公布已经收到了《巫妖王之怒》的申请。

肥龙：关于《巫妖王之怒》到底什么时候开的问题我们一直搞不懂，在很多人“憧憬”着用85级天赋打70级副本的时候，越来越多的玩家放弃国服跑到美服、欧服、台服去，在很多人看来，更高的点(月)卡费用、更高的延迟、比游戏费用还要贵的代理费，这些都不是重点，重点是能玩到巫妖王。

魔兽这场战争不知道什么时候能结束(或许永远不会结束)，但是我知道当巫妖王或者大灾变在国服开放的时候，无数指天发誓永不回国服的人还是会乖乖的回来。就像他们说的那样，我们永远热爱这个国家和领土……

九城诉暴雪首开庭：暴雪承认修改魔兽服务器

3月10日上午，九城和暴雪终于在上海市一中院开始了迟到已久的商业诋毁等纠纷的诉讼，第一天的诉讼尚处举证阶段。据悉，此番开庭，九城方未有证人出席，据现场目击人士称，暴雪方数名证人均为美籍员工，其中包括暴雪娱乐在线技术副总裁。

失去《魔兽世界》在中国的代理权，九城深感委屈，并指暴雪在未告知的情况下擅自篡改网游《魔兽世界》服务器，导致九城不得不停止该网游服务，导致玩家对九城产生误解，招致媒体对该公司进行负面报道，对该公司运营利益及声誉造成了损害。九城同时称暴雪对九城进行了商业诋毁。因此，九城提出据《反不正当竞争法》第二条和第十四条，要求暴雪实施消除负面影响及赔偿相应经济损失，并承担九城因此调查而支出的费用，共计人民币1200万元。

不过暴雪方表示，只承认确有修改《魔兽世界》服务器内有关信息，但否认九城对于商业诋毁的指控。暴雪方律师则表示，尽管修改过《魔兽世界》服务器相关信息，但并不属不正当竞争。此外，暴雪同时还认为，商业诋毁诉讼主体应为消息发布者，而非暴雪。

肥龙：似乎就在昨天，方正在跟暴雪4年的对抗中赢了一场“失败的官司”，让暴雪低下头颅付了一百多万的赔偿，同时自己付出了几百万的诉讼费用。这事的积极意义在于给业界提供了一个案例，那就是暴雪是个讲理的公司，这不九城接过了棒子继续敲暴雪，凡事不管对错先敲两下再说。不过前车之覆，后车之鉴，对于这次诉讼九城大概自己也没底气，索性连场子都没上，车马费都省了。就像兵书上所说：虚晃两招，扭头便走……相反，暴雪倒是如临大敌，高官出面严阵以待,就待主将一个眼色便掩杀过来。

暴雪不愧是打官司高手，“诉讼主体错误”，第一招就命中九城要害。根据我对诉讼法的一点粗浅认识，九城的两招不愧是虚招(告人都没瞄准地方，瞎打)，全部落空，这案子要么不予受理，要么打回重审。

乞丐王子“犀利哥”或将代言网游


“犀利哥”代言网游

欧美粗线条搭配中有着日泛儿的细腻，绝对日本混搭风格，绝对不输藤原浩之流。发型是日本最流行的牛郎发型。外着中古店淘来的二手衣服搭配LV最新款的纸袋。绝对谙熟混搭之道，从视觉色彩搭配上讲，腰带绝对是画龙点睛之笔。然而这根腰带绝非那些上班族小白领所得承受得起的，全球限量发行的GUCCIxclot混色系腰带，只有那些敢于为潮流献身的人才能懂得。

你憧憬中的“男人”是否就是这样的有范，唏嘘的胡渣，有点蓬乱的头发，加之迷离的眼神是否已经把你深深的沉迷住。这就是2010年暴红与网络的“犀利哥”，他放荡不羁，潮流的装扮中又充满着男人原始的魅力。他拥有着刘天王的鼻子和嘴，水岛宏的眼睛和脸型，韩寒的不羁，梁朝伟的潇洒……给人们潮流视觉眼前一亮，但他却是一位街头乞丐，迷离的身份更让这个男人充满了神秘，被网友誉为“究极华丽第一极品路人帅哥”。

犀利哥的气质是由内而外的，网民们公认他是荧屏电影演员的不二人选，其实单抛开电影来讲，有人认为“犀利哥”绝对也是游戏代言人的绝佳人选，就凭其那忧郁的气质、放荡的性格，定能捕获更多玩家的心声。





人大代表：建议法律保护“网络财产”

游戏装备、Q币……这些网络世界里的虚拟财产，到底“值不值钱”？被盗之后如何处理？这些都是网络社会面临的新问题。全国人大代表徐明递交了一份建议，呼吁最高法能够出台司法解释，对网络虚拟财产进行保护。

徐明代表介绍，我国有2.4亿网民经常使用网络即时通信工具，2.17亿网民经常玩网络游戏；根据相关市场调查，目前我国的虚拟物品交易金额已达上百亿元，且呈现明显的逐年上升趋势。但无论是《民法通则》还是其后的一系列民事法律法规，以及《物权法》，都未对虚拟财产作出相关规定。而在《专利法》、《著作权法》中，虽然承认知识产权的财产属性，却未对类似网络游戏装备、Q币等作出规定。因此，在立法领域，虚拟财产的保护尚为空白状态。

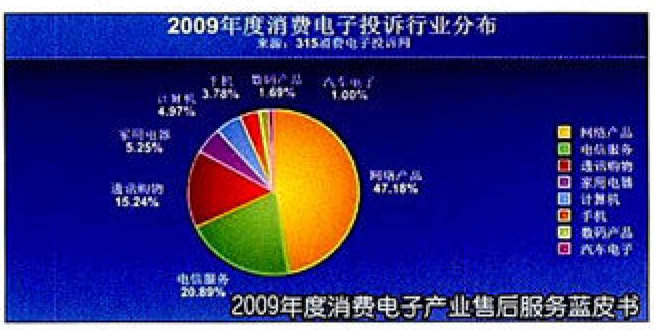
肥龙：据说某位大连女性游戏玩家的账号被代练强行霸占，并扒光、抢光所有虚拟财产（价值5位数）和若干账号内储值（RMB），这位经营着一个网吧和一个旅店的玩家如丧考妣，向网警、刑警、公安、法院等各执法部门求助（就差找城管了），结果得到的答复是：这事不归我们管，你得去找……结果这位玩家来回跑了N遍之后迷茫了，这事到底该谁管呢？

我们知道杀人放火犯法，调戏妇女耍流氓犯法，坑蒙拐骗偷抢犯法，现实里犯法有执法机构制裁，但网络上这些“罪名”都是不成立的，很多人没有意识到虚拟财产也是财产的一部分，加上网络犯法没人管（或者说没法管），这就更让某些人无法无天。如果说国内玩家司法观念淡泊，估计很多人要对我有意见，但这是事实。

2009年网游投诉持续增长 虚拟财产保护备受关注

3月12日中国电子商会颁布《2009年度消费电子产业售后服务蓝皮书》。《蓝皮书》显示：2009年，网络产品以105438宗投诉居榜首位置，占据消费电子投诉的半壁江山，所占比例高达47.18%。排在二、三位的行业分别是电信服务和通讯购物，这三大行业的投诉量占了消费电子投诉量的八成以上。

《蓝皮书》显示：2009年网络游戏有效投诉80640宗，与08年相比增长了82.33%，继续保持较高的增长速率，集体性的投诉事件频发。在网游投诉中，因为运营商的更替，数据交接等原因，《魔兽世界》在09年是投诉的焦点，另外，虚拟财产的合法性及保护问题也受到了前所未有的关注，亟待有关法律法规的完善，对此进行认定和保护。



2009年度消费电子产业售后服务蓝皮书

肥龙：很多人以为提高网络的司法监管就是专治玩家用户，这也是对司法的一种片面理解，网络执法不仅仅是对付盗号、黑客这种玩家用户，还包括监管提供服务的厂商和运营商，权利和义务是公民的两个最基本属性，很多时候我们玩家用户承担了义务却没有享受应有的权利。厂商和运营商侵占用户权利的案子也不在少数，如果网络司法能健全的话，那么玩家的权利就不会在“解释权归本公司所有”这一句话前变成虚无。

中国网络电视台联手盛大 借力进军网游

盛大网络与中国网络电视台（CNTV）13日在京宣布双方正式展开全面战略合作，其中网络游戏将是合作重点，同时双方将在重大体育赛事、优秀电视节目等内容上展开合作，并推动网络视频领域的正版化。

去年年底，盛大宣布收购酷6，从而重金进入视频领域。相隔不久，中国网络电视台上线。去年12月31日，开播仅3天的CNTV就在其网站上早早发布信息招聘网游研发及运营人才，其中特别强调要招募有“联营运营”经验的人才。自去年以来，互联网企业尤其是网络视频企业之间以资源共享、强强联合为目的的合作与联合明显增多。



中国网络电视台首页

湖南卫视网游上线 棋牌游戏 欲从腾讯口中夺食

湖南卫视产业布局中游戏业务的承载平台——快乐阳光互动娱乐传媒旗下金鹰网游戏事业部运作的整合游戏平台 “芒果游戏”即将上线。据金鹰网游戏事业部总监透露，先期将上线的是棋牌游戏大厅、一款网球题材的休闲游戏和其他数款联合运营产品。

“芒果游戏”的出现也将让休闲棋牌游戏平台的竞争更趋激烈。目前，腾讯借助其庞大的用户资源在此领域领跑，手握三大老牌棋牌平台的盛大将把联众50%股权拿下。

肥龙：尽管网游妖魔化的声音仍然在呻吟，但是网游成为新兴娱乐产业的步伐仍然在加速，从当初禁止网游在电视台做广告，到现在越来越多的电视台跟网游业合作，我们看到了游戏界的明天。虽然现在网游界仍然存在着很多问题需要解决，但是不可否认，网游成为新的娱乐产业已经成为不可逆转的趋势。


湖南卫视大胆创新，是为数不多受全国观众喜欢的电视台

悼念只因不想忘记 清明
为单机已故"人"上柱香

清明节是一个祭拜感伤的节日，让我们怀念那些逝去的经典人物：一直幻想着有一天能在某一代的续作中能够起死回生，有一天还能活灵活现的出现在我们面前，但一切都只是幻想，可能不完美的记忆才值得大家回忆。

艾丽卡 《波斯王子 奇迹》

我欺骗了你，要想拯救世界，必须结束我的生命。

逝世原因：拯救世界后自然死亡

悼词：人固有一死，或重于泰山，或轻于鸿毛。



游戏的剧情是矛盾的，整个过程无非就是救世界死公主，救公主毁世界的恶性循环，也正验证了中国的一句古话：江山与美人不可兼得。而作为整个故事关键的艾丽卡公主心情也是矛盾的，一边是阻止为复活女儿而不惜牺牲世界的自私父亲，一边是隐瞒自己的身世和封印的代价，帮助一步一步把自己推向死亡的波斯王子去拯救世界。

阿尔萨斯 魔兽系列

是责骂吗？为什么声音是如此的微渺？
是救赎吗？为什么声音是如此的卑贱？
是规劝吗？为什么声音是如此的虚假？
是指引吗？为什么声音是如此的伪善？

逝世原因：被代表了银色黎明的玩家杀死

悼词：黑暗不是邪恶，光明也并不是正义。



Paragon公会欧服仅仅几个小时的首杀巫妖王，世界玩家并没有想象中的兴奋，可能是一种便当症麻木了本该轰轰烈烈西去的巫妖王，可能是一种通关后的落寞掩盖了本应引以为傲的首杀创举。但这已经不再重要，重要的是我们的王子死了，一个形象如此饱满的枭雄就这样死在父亲的怀抱。昔日人类王子的意气风发、爱民如子，昔日暴风城勇士斯坦索姆的大开杀戒，昔日巫妖王统领天灾军团一步一步走向深渊，这一刻往日的快意恩仇都成为过去，他的人生就是一个传奇，在众多魔兽英雄里我最爱这段传奇，对他奉献给我们或尊敬或哀伤或愤怒或感动的复杂情节已经被千千万万个玩家所铭记。



毁灭公爵 《永远的毁灭公爵》

成为新的主宰吧，宝贝儿！

逝世原因：投资商撤资，开发团队无疾而终

悼词：出师未捷身先死，长使英雄泪满襟。

Wired发布了一篇详细报道来证实DNF的确完蛋了，再也不会出来了。永远的毁灭公爵终于成为了永远，这几年里断断续续的出现在人们面前不过就是昙花一现，毁灭公爵还没出生，就已经死了，这是一个出师未捷身先死的故事，《永远的毁灭公爵》是一个能让开发商、发行商和媒体为之疯狂多年的话题，它最终还是彻底跟大家说byebye了。



引领者 《合金装备3》

这个世界没有人明白，只有我自己。

逝世原因：为了祖国她牺牲了自己的生命和荣耀

悼词：她是真正的英雄，真正的爱国者。



一个被世人唾骂成贪图富贵、不择手段的阴险小人，一个被国人误会成投敌叛国、

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

牺牲战友的无耻之徒，整个故事引领者就是被这些谩骂声、嘲笑声所围绕，而恰恰就是如此卑劣的人才是整个游戏最伟大最崇高的爱国者。故事开始引领者为了巨大的财富背叛祖国，与敌人中的败类勾结，不惜牺牲自己曾经最亲爱的搭档和一手栽培的弟子，如同对待敌人一样残酷的对待自己的同胞。大家都不能理解这和曾经那个为了正义抛头颅洒热血的战士怎么会是同一个人，仿佛一夜之间整个人都变了（白痴就白痴在如此转变居然都没有人怀疑她是无间道），最后还是从一个双重间谍的口中告诉世界：引领者自始至终都在坚定不移迪执行者祖国交给他的任务，诈降、骗取信任、找到贤人的遗产，给斯内克留下线索，到最后用自己的生命捍卫祖国的荣耀，成就别人最伟大的成功。

罗曼 ▌《侠盗猎车手4》

我原本只是想过些平淡的生活。

逝世原因 因为帮派斗争而被杀害

悼词：两人身处同一个城市，一个看到的是绝望，而他看到的是希望。



主人公尼克的哥哥，在自由城的贫民区靠经营一家出租车公司维持生计，又身背着巨额高利贷，在黑道遍布的自由城，罗曼只能在帮派之间的夹缝中求生存，过着唯唯诺诺，朝不保夕的生活，出来美国的尼克对胆小怕事的哥哥充满了鄙视，他干掉哥哥的债主，直接导致出租车公司被烧毁，尼克在黑道越混越好，最终却祸及哥哥以致丧命。尼克回忆这段时间以来发生的所有事情，因为他的年少气盛，哥哥的事业毁了，房子被烧了，身边的朋友告诉他：如果不是听说你要来，罗曼早就回东欧了，他早就不想在这待了。到了最后才知道，最关心自己的其实正是那个自己一直看不起的哥哥。

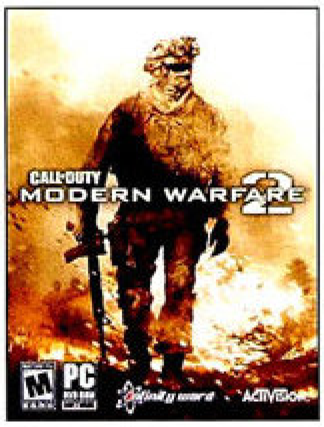


Ghost ▌《使命召唤6》

我的一身装扮就已经是个经典。

逝世原因 被Shepherd利用完后杀死

悼词：青山处处埋忠骨，何须马革裹尸还。



Cod6震撼人的不仅仅是战争，还有团队的兄弟之情。Ghost和小强拼死下载到Makarov的详细资料，之后撤退时小强受伤，Ghost拖着小强，和Shepherd（美军指挥官，也是五年前《使命召唤4：现代战争》中负责美军线行动的总指挥官）汇合，却被Shepherd用左轮手枪一枪把小强先解决了，Ghost喊了句："NO!"，最后被Shepherd也一枪解决。看着他身上的致命枪伤，只怕全世界的玩家无不为之动容吧。本以为剧情会峰回路转，起死回生。结果Shepherd拿了资料，他的手下往Ghost和小强身上浇了汽油，Shepherd一根雪茄扔了下来，将两位主角烧死，（这回死的彻底了，一点希望都不留给玩家）。一位可爱而又忠诚的战友逝去了，使命召唤史上最成功的人物造型也就此陨落。死前那对讲机还回响着：Ghost！快回答！我们正在被Sheperd的人攻击！不要信任Sheperd，我再说一遍，不要信任Sheperd。更让人莫感悲切。



萨菲罗斯 ▌《最终幻想7》

我……是不会成为回忆的……

逝世原因 并与克劳德进行的战斗中被打败，身体消失

悼词：你，永远不会成为回忆。



最终幻想7中的人物，以冷酷、俊俏、霸气的无敌王者气势让人十分喜爱的最终幻想7的BOSS角色，也是游戏史上最有魅力的反派角色。神罗有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄，杰诺瓦计划的最高杰作。曾是克劳德一辈人幼年的偶像。虽然在2年前被克劳德打败，陨石计划也被Life stream阻止，但这并不等于他完全失败，因为杰诺瓦（Jenova）并没有完全被消灭。"即使是被打得支离破碎，杰诺瓦（Jenova）身体的每一部分最后仍旧能重聚（Reunion）到一起。"宝条的预言能实现吗？在游戏故事结束两年后，杰诺瓦（Jenova）的思念体——卡丹裘（kadaj）三人组夺得了大空洞中的杰诺瓦（Jenova）的头并成功合体，令萨菲罗斯复活，并与克劳德进行了战斗。最终萨菲罗斯被打败，随着自己身体的消失，说出了那句——"我……是不会成为回忆的……"



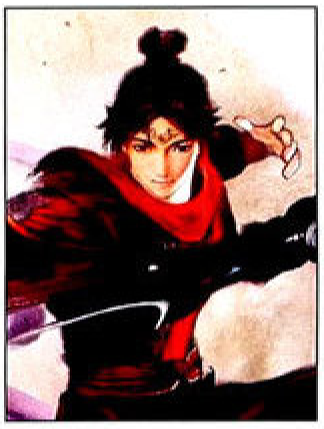
悼念只因不想忘记 为单机已故"人"上柱香

皇甫朝云 《轩辕剑》

我乃大汉精兵——飞羽！

逝世原因 因缘宿命，与弟弟决斗时被杀

悼词：舍己为至亲，一生伴兄弟。



实力位列于「天干十杰」之首。沉着冷静，具领导者气度。他是汉末战乱下之孤儿，年幼逃难时与亲人分散，在荒野奄奄一息等死之际，为一组织所收容，自此一路培训长大，成为大汉优异之精英战士。武器乃昔日师父所赠予之一把黑色方天画戟。虽然原本"汉之云"中这段决斗没有明确的描述，但是在"五丈原篇"终于将这个一直守护者弟弟、关切着挚友、心系着国家的男人的故事讲完了。在童年为了将仅存的粮食留给弟弟独自一人自生自灭，而最终在决斗后将将其与弟弟融合继续守护着他，也许在世界上没有人会比他更关心弟弟徐暮云，只奈何身处乱世，在那些恩怨情仇的纷争中，亲情又将在何方？在那个看似英雄豪杰相会的三国，又有多少人明白英雄心中的伤。朝云啊，请你保佑着暮云吧。

里昂 《梦幻模拟战2》

主公我将誓死效忠于您。

逝世原因 和艾尔文最后一战身负重伤难逃一死

悼词：鞠躬精粹，死而后已。



外貌俊朗功底深厚，作为一个全大陆最强的雷卡尔特帝国庆龙骑士团的团长，他的信念以及品行是不容质疑的，翩翩风度和出众的能力让人佩服，然而就是这么一个出色的人的一生却极具悲剧色彩，而悲剧的源头竟然是一个忠字。在自己的主人面前所谓的爱情，所谓的正义，甚至自己的生命都变得不再重要。于是他与艾尔文奋力一战，与恋人兵戎相见，身受重伤依然对君主不离不弃。

路易斯·塞拉 《生化危机4》

我不会被万众敬仰，但我能掌控全局。

逝世原因 被赛德勒大人用触手尖刺刺穿胸口杀人灭口

悼词：
机关算尽太聪明，反算了卿卿性命。
一场欢喜忽悲辛。叹人世，终难定。



一个聪明绝顶的奇男子，曾做过警察，又极具西班牙浪漫气质的神秘人物。在邪教组织一直做的顺风顺水，虽然谈不上备受信任但起码深受重用，可惜聪明反被聪明误，越是机灵的人越是不安分，"违规"行为败露后只有献出自己的生命。



赵灵儿 《仙剑奇侠传》

"修业之本在于舍己助人。佛曰无我乃舍己，佛曰慈悲即助人。"

逝世原因 为了爱，为了拯救天下苍生，与水魔兽同归于尽

悼词：
仙灵岛上别洞天，池中孤莲伴月眠。
一朝风雨落水面，愿君拾得惜相怜。



最让我们这一代人所津津乐道的话题，最让中国单机游戏业最引以为傲的游戏，最让仙剑迷们永远不能忘怀的女一号赵灵儿，纯洁善良、待人体贴、外表柔弱、内心坚强，楚楚动人的少女，女娲族的后裔，自幼与世隔绝，宛若池中白莲的脱俗少女，从小就跟随姥姥隐居仙灵岛修炼，难以告人的神秘身世，让她逃不过命运的捉弄，注定在滚滚红尘中历尽千灾万劫。和李逍遥的爱情虽然感天动地，但命运却无情地使两人只能相爱却不能相守。一个外表柔弱的女子最后勇敢担负起女娲后人的使命，与水魔兽同归于尽。



作者：小苍苍　编辑：苍蓝　美编：哈秋

街霸4：资料篇 最后的原创新人哈坎

油光焕发的大叔 哈坎

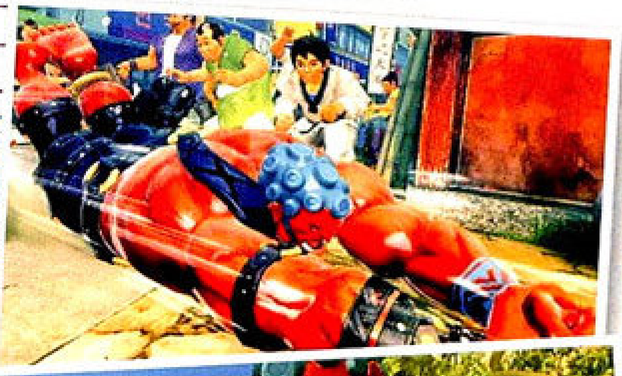


代表国	土耳其
诞生日	11月13日
身高	190cm
体重	110kg
3围	B172/W160/H165
血型	0型
喜欢的东西	妻子、女儿们、杂锦火锅
讨厌的东西	香烟、火
特技	演歌
格斗流派	橄榄油摔跤

世界数一数二的食用油制造厂的社长，是橄榄油摔跤的强力选手也是土耳其的勇者。由身上涂油而衍生出的格斗技十分独特，很容易让对方陷入混乱。

有着豪爽的性格和粗犷的外表，不过却是个顾家的父亲。说话时带有很强的口音。因为兴趣使然也是为了实际的利益，他为了见识世界中的油而开始了旅途。





超必杀技1 油之星



擒抱技，抓住对方后利用光滑的身体作滑板来让对方加速，然后甩出去



粗犷的肌肉大叔是哈坎给人的第一印象

超必杀技1 油链之球



防反技能，涂油来让身体光滑导致对方攻击失效，然后任你鱼肉



往身上涂满油，用光滑的身体来化解敌人的招数是哈坎的最大特色





除了涂油外，摔跤手擅长的擒抱技也是哈坎的主攻技能



■游戏类型：对战格斗　■游戏语言：英文　期待度 A　推荐人群：格斗游戏爱好者
■发行公司：CAPCOM　■发售时间：未定

新世代的RTS

RUSE THE ART OF DECEPTION 兵不厌诈

由育碧法国游戏工作室Eugen Systems公司开发的《RUSE兵不厌诈》，之前这家工作室曾经开发了《战争行为：直接行动》和《战争行为：叛国》等游戏。这款《RUSE》将会在今年于PS3、XBOX360和PC上推出。

育碧高级制作人Mathieu Girard表示，本作的三个要点是：广度、计谋与深度。所谓的广度指的是本作采用独有的Iriszoom引擎，能够从多个层面观看战场。比如在桌面上俯瞰屏幕中的战场全局，以及进入到屏幕中查看战场前线的情况，或者进入到各个单位的视点，对各个单位进行控制。所谓的计谋，是指使用多张卡片，激活战场上特定区域的特殊能力，例如派出假坦克和士兵。还有一种卡片能够颠倒所选单位兵种的外形，这样敌人会把重装单位看成轻步兵，反之亦然。你可以再次使用卡片，对士兵重新部署，不过能够使用的卡片也是有限制的，在游戏刚开始的时候已经选定。最后所谓的深度，是指玩家可以建造建筑物和生产能源，不过最终的目标都是用于战争。每张地图上的资源是有限的。在游戏中进行的模拟战争大多是根据现实的战争而制作。











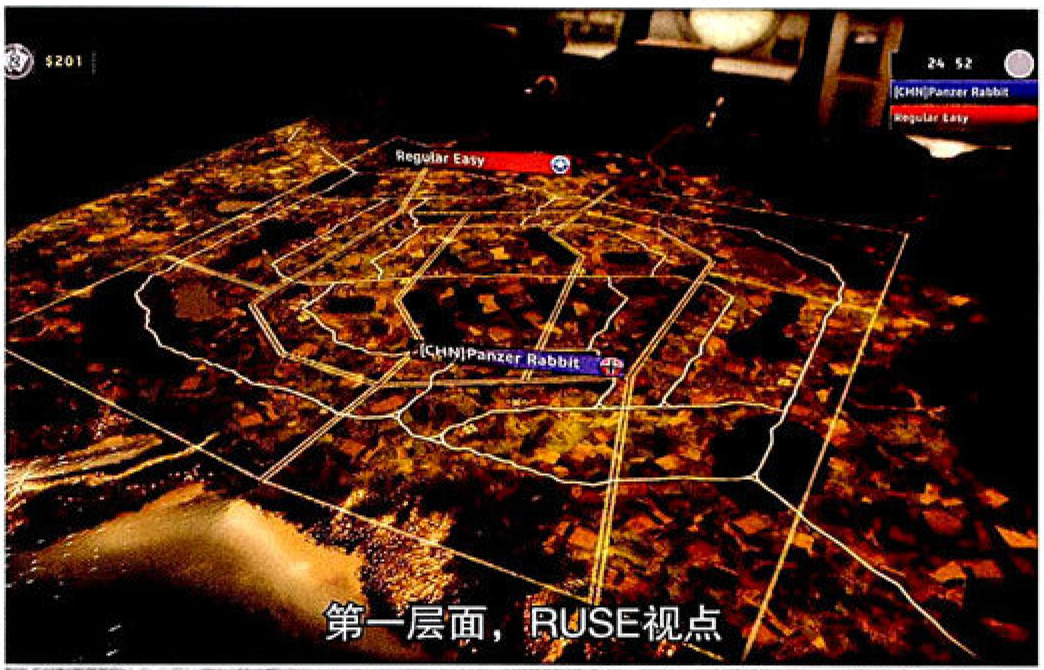
PDF过刊杂志收藏...bfwz888888

独特的三重视角

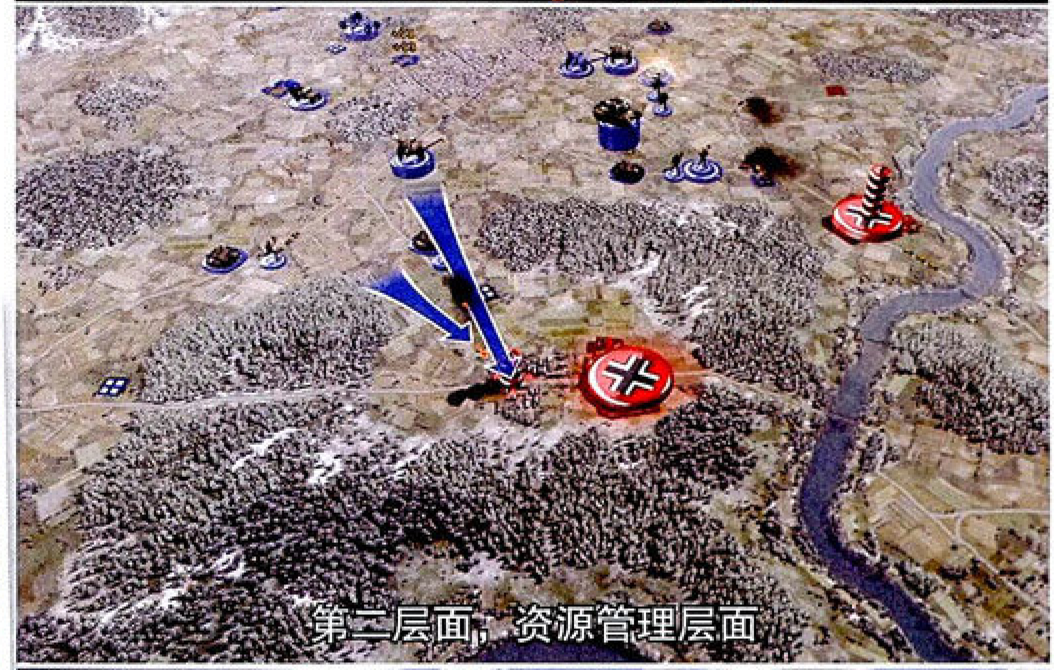
第一种是RUSE视点，将3D的战争变成2D的平面图，玩家就像在战地指挥室里的指挥官一样，对着地图进行战略部署，在这个视点层面下可以选择和激活战场计谋。有一个计谋是随机选择的，剩余的会从10个不同的选项中选择其一。例如诱防计划让你派出货车建设一个伪装的木制基地欺骗敌人，如果敌人攻击这个假基地，就浪费了宝贵的时间。

接下去的视点是进入游戏的资源管理层面，你可以建造矿藏和黄金的供应站以制造金钱，但是资源要通过道路等基础交通网络才能运输到地图上的其他地方，你可以利用这些瓶颈拦截敌人的货车，阻止他们运往敌人的基地。虽然本作中的多数建筑是可以破坏的，但道路无法破坏，你可以使用路障阻止敌人前进。经济与资源层面给予你对资源更高的控制权，你也可以从游戏的任何一个视角层面调出建设菜单。

最后一个层面是战斗层面，在这个层面玩家只能看到部分信息，比如敌人的战术规划，以及单位数量和地点等，但是无法对单位进行整理分类。如果你使用了侦察兵，你可以检验敌人的单位类型，但是另外一个选择是使用RUSE卡。目前可以确定的单位包括B-17轰炸机、坦克、炮兵、海军单位等，他们都是根据历史上真实存在的军事单位而制作。本作中的战场地图巨大，最大的地图达到了100平方公里。



第一层面，RUSE视点



第二层面，资源管理层面



用双手掌控战局

微软最新操作系统Win7的上市，强调支援屏幕多点触控功能，也使电脑游戏有更多玩法发挥。育碧表示，玩家如果使用Win7来玩《R.U.S.E》的话，通过萤幕多点触控功能，能让玩家可以透过触控屏幕轻松掌握战局。

育碧表示，研发团队的目标是创造新颖的游戏体验，让玩家可以在生动逼真的世界中成为指挥军队的策略家，运用育碧的技术，《R.U.S.E》将把玩家从传统操作系统中解放出来，使玩家更沉浸在游戏中，专注于使用谋略与智慧来战胜敌人。



第三层面，战斗层面







■游戏类型：即时战略 ■游戏语言：英文
■发行公司：育碧 ■发售时间：2010年6月8日
期待度 B
推荐人群：即时战略爱好者

★★★ 带你进入 ★★★
无情冷血的黑帮世界

MAFIA® II

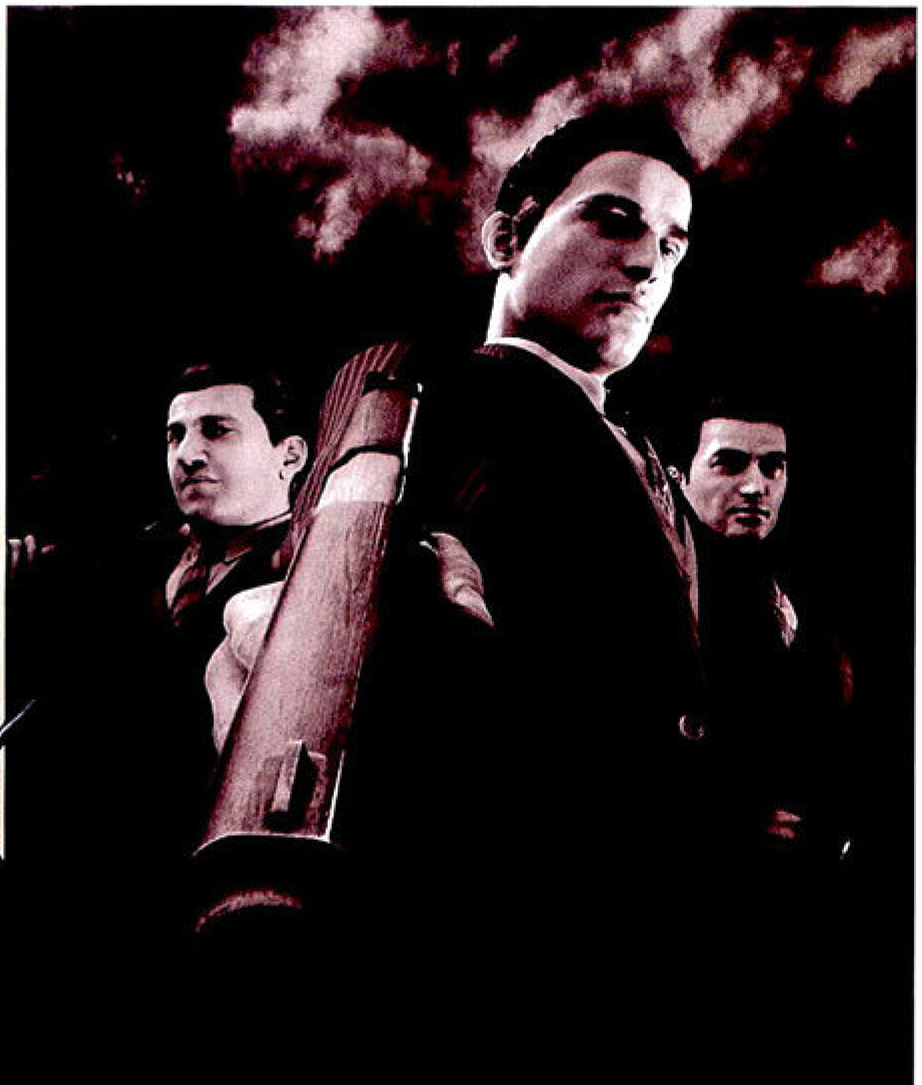
PCGG **APR 2010** ☆ 黑手党Ⅱ ☆ PCGG **APR 2010**

续写黑暗家族的争斗

本作是全世界销量达到两百万的《黑手党》的续作，正是因为前作的广受欢迎，才涌现出了大量黑帮类的动作游戏，本作仍然由开发前作的Illusion Softworks负责全部的开发工作。

正因为前作的成功，也使得本作制作压力重重，让人不禁期待这会是一款什么样的游戏。游戏中的将具备好莱坞似的经典剧情，和给人真实感的游戏环境。游戏与前作一样，讲述了发生在上个世纪四五十年代的黑帮故事。不过本作与初代并无直接关联。游戏中的将通过震撼的黑帮厮杀，和给人真实感的游戏环境，让玩家真切地感到自己就是黑手党的一分子。





展现黑帮争斗真实内幕

本报记者：贪睡猫

故事的背景设定于帝国城，城市设定则差不多取材于二十世纪五十年代时的旧金山。

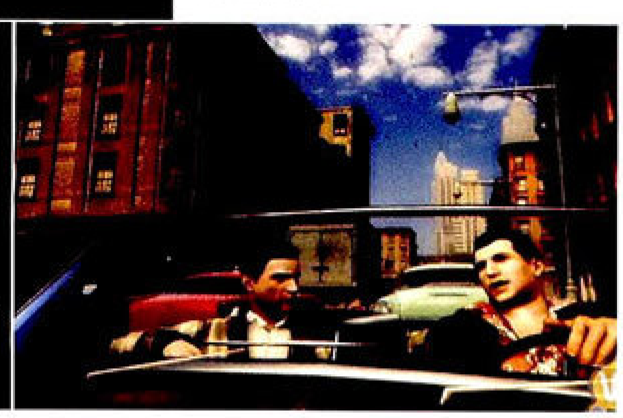
据报道，该城市的面积要比初代中的失落天堂（Lost Heaven）大一倍，并且扩充了许多独特的地点和区域。

本作采用了物理破坏模型于车辆之中，你可以看到破碎的玻璃、爆炸的气罐以及更加真实化、细节化的损坏过程。在行驶一段距离后，你需要给它补足燃料才能继续前进，同时随着时间的推进或开过泥泞的区域，车辆也会被覆盖灰尘和泥土，你还可以在城市中的加油站或洗车点进行补给和清洗等。

游戏与《GTA》一样玩家可以通过在当地的餐馆吃饭来补充体力；在时装店通过更换服饰来躲避追踪等。而在战斗中又加入了《战争机器》的掩护系统。你将体验从一名白手起家的小角色成长为一名黑道老大的过程。







最真实的黑帮文化阐述

本报记者：贪睡猫

“绝大部分的黑帮游戏只是强调动作层面，而《黑手党Ⅱ》带来了更深刻且更迷人的故事情节，并以世故的气氛作为点缀，试图够唤起人们对古老年代的记忆，”2K总裁克里斯多夫.哈特曼（Christoph Hartmann）表示。“透过与PlayBoy的合作，我们可以使用杂志的经典照片为游戏加入独特的写实元素，并呈现Playboy对当代人们的生活态度及文化的影响力。”


在游戏中，你将作为黑帮的一员，来了解这个世界的一切


游戏将从画面上造就这个火爆的世界


枪械与爆炸才是统治这座城市的力量

完全拟真的金钱世界

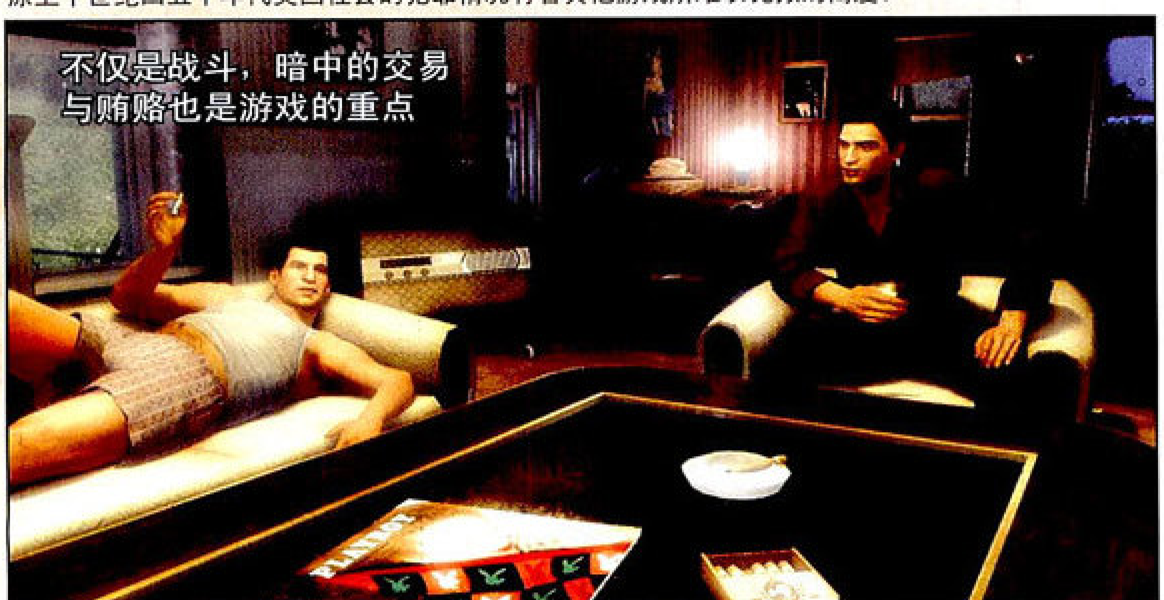
本报记者：贪睡猫

在观看了一些资料后，千万不要就此认为《黑手党2》仅仅是一款抄袭《侠盗猎车手4》的作品，后者的确很优秀而且两部游戏很多地方相同，但是制作小组为《黑手党2》定制了自己独特的特色。


在游戏中，警察仅仅作为阻碍而存在

游戏系统中的警察系统和金钱系统，就像现实世界中一样，警察会成为你在某些情况下的一种制约因素，的确在这个高度自由的游戏中你可以做很多事，但是不能为所欲为。赚来的钱可以用来买车或者别的东西，而且有钱之后可以升级相应的道具。

而且现在来看已经完成大部分了，从各种图片中我们可以了解到游戏中的各类震撼的黑帮大乱斗，而且还穿插了暗杀、警匪勾结、赌博、劫狱等等罪恶行为，可以说《黑手党2》在对于真实还原上个世纪四五十年代美国社会的犯罪情况有着其他游戏所难以比拟的高度。


不仅是战斗，暗中的交易与贿赂也是游戏的重点

电攻小知识——“黑手党”的由来

黑手党的英文“Mafia”源自阿拉伯语的“Mahyas”或“Marfud”，前者意指“具有侵略性的吹嘘”，后者则为“不被接受的”之意，这个名词被借用来指一班在西西里岛居住的中年男子的松散组合。十九世纪的西西里岛被突厥人及诺曼人占领，他们组织起来，原先是要保护家人，免受这些侵略者的骚扰。后来，这班人演变成一班为了复仇而私自执行法律的人，并进而演变成犯罪组织。同时这个词还有“克莫拉（Camorra）”的别称。

2K Games已与Playboy杂志签署授权协议，将在今年最受期待的黑帮游戏《黑手党Ⅱ》中使用Playboy杂志的经典封面与杂志摺页。预定推出Xbox 360、PC等版本的《黑手党II》，以1940和1950年代为人熟知且令人向往的“帝国湾”美国都市景致为舞台，玩家在游戏中可以收集虚拟版本的Playboy杂志。自1953年12月创刊以来，Playboy杂志一直是男性生活时尚与文化的重要指标。

《黑手党Ⅱ》精致华丽地呈现了黑暗且无情的黑帮世界，无论是服装、车辆、音乐还是广告，全都以一丝不苟地精神精心制作，试图完美重现40、50年代的美国城市风情。在这充满生气的复古城市中，有着个性鲜明且逼真的角色，加上适时响起的摇滚音乐，以及在路上怒吼奔驰的镀铬跑车，将让玩家能轻松回到那个年代，融入宛如电影、好莱坞式的游戏体验。

“55年以来，Playboy一直是美国流行文化不可或缺的一部分，透过见解深刻的专题、专访以及时尚流行内容，加上一些全球最美丽女子的照片，掳获无数读者的目光，”Playboy杂志总编辑吉米.杰利尼克（Jimmy Jellinek）表示。“《黑手党Ⅱ》的游戏时空，正值Playboy开始引领时尚风潮，而游戏里的人物无论是风格与态度，都与我们早期的杂志内容相呼应。我们很高兴能为游戏注入男性刊物业界无与伦比的写实元素。”

《黑手党Ⅱ》目前正由2K Czech紧锣密鼓制作当中，先前获得无数奖项，令全球数百万玩家为之风靡，并为此类游戏奠定基础的《黑手党》游戏即是出自同一创意团队之手。借由爆炸性的枪战以及紧张刺激的飙车场面，再加上迷人的故事内容，《黑手党Ⅱ》肯定会成为至今为止最吸引眼球的黑帮游戏。

★ 发售日期：2010年第三季度 ★ 游戏类型：动作冒险 ★ 发行公司：2K Games ★ 游戏语言：英文 ★ 推荐人群：黑帮文化爱好者

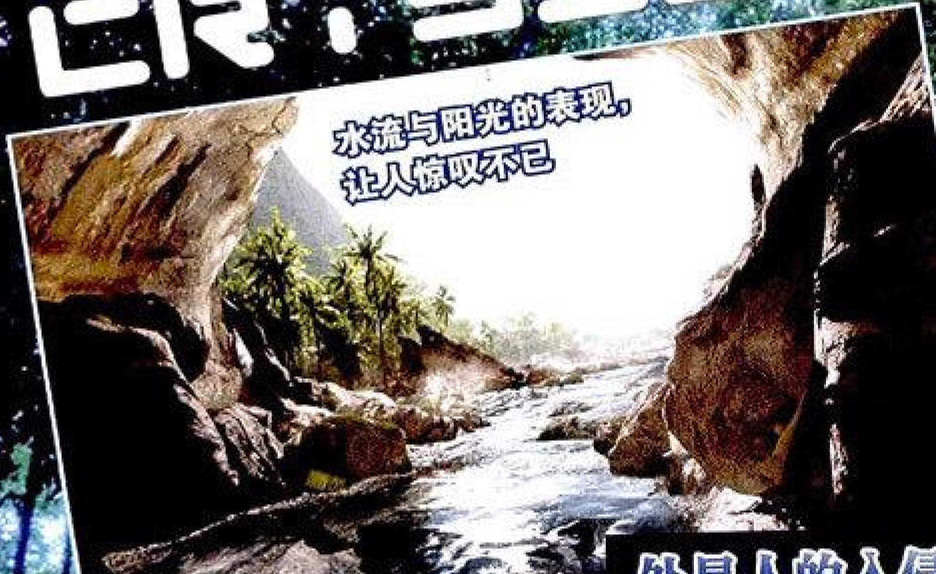
新作快报

显卡杀手来袭，你准备好了吗！

孤岛危机2 CRYSIS 2


挑战游戏画面的极限！

这一次玩家将身穿纳米服与外星人对决


水流与阳光的表现，让人惊叹不已


要不是下方的游戏界面，我几乎无法分辨出和现实照片的区别



外星人的入侵由你来解救！

《孤岛危机2》的最新情报简单介绍了本作的剧情背景，故事发生在2023年，距初代3年后的一场战役。外星人大举入侵，伦敦、东京和里约热内卢都遭到攻击，几乎所有生命都被摧毁，死亡人数每天递增。外星人向这些星球发射出探针，像陨石一样坠落到地面，给周围造成巨大弹坑。外星飞船盘旋在摩天大楼上空，军队和PMC都在努力抵抗外星人侵略，人类正处于灭亡的边缘。

《孤岛危机2》游戏的背景与前代截然不同，战场将迁至纽约，为玩家提供更多垂直方向上的游戏体验，玩家扮演的角色将会置身于世界商业与金融的中心，比如身着纳米服在大厦楼层间跳跃，在大客车、卡车、集装箱之间跳跃，或从一座建筑楼顶跃至另一建筑。玩家在城市作战环境中可获得更多机动空间，拥有更多可资利用的地形地物，比如他们能占据有利地形从敌人脑袋顶上发起攻击。这里处处洋溢着现代气息，不过很快一场激烈的战斗很可能把这个城市变成炼狱战场。

照片等级的游戏画面

《孤岛危机2》采用的是Crytek最新研发的CryEngine3游戏引擎，该引擎曾在GC09上展示过在XBOX360、PS3以及PC上的表现。Cevat Yerli解释说，CryENGINE 3是一个跨平台游戏引擎，支持PC、PS3、X360，但没有哪个平台的优先级更高，而是一视同仁，比如利用动态创建功能(Live Create)，开发人员可以将在PC上的调整变化转换到主机上去，引擎会自动转换、压缩和优化相关内容。新引擎最重要的特点之一就是跨平台灵活性，在每个平台上都能达到最佳效果。

Crytek负责人曾多次表示能让玩家在现役次世代主机上达到照片级的画面，一些游戏图片升级可以说达到了“完美无缺”的境地，不过也有媒体和玩家质疑这样的画面时候可以真正的进行游戏，正式发售的时候游戏画面会缩水。


充满硝烟的现代都市，就是这一次的主背景


本次游戏不仅仅只有丛林战，现代城市之间的战斗让人眼前一亮


丛林战依然十分激烈

■游戏类型：第一人称射击　■游戏语言：英文
■发行公司：EA GAMES　■发售时间：2010年第四季度
期待度 A
推荐人群：射击游戏以及游戏画面狂热爱好者

过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



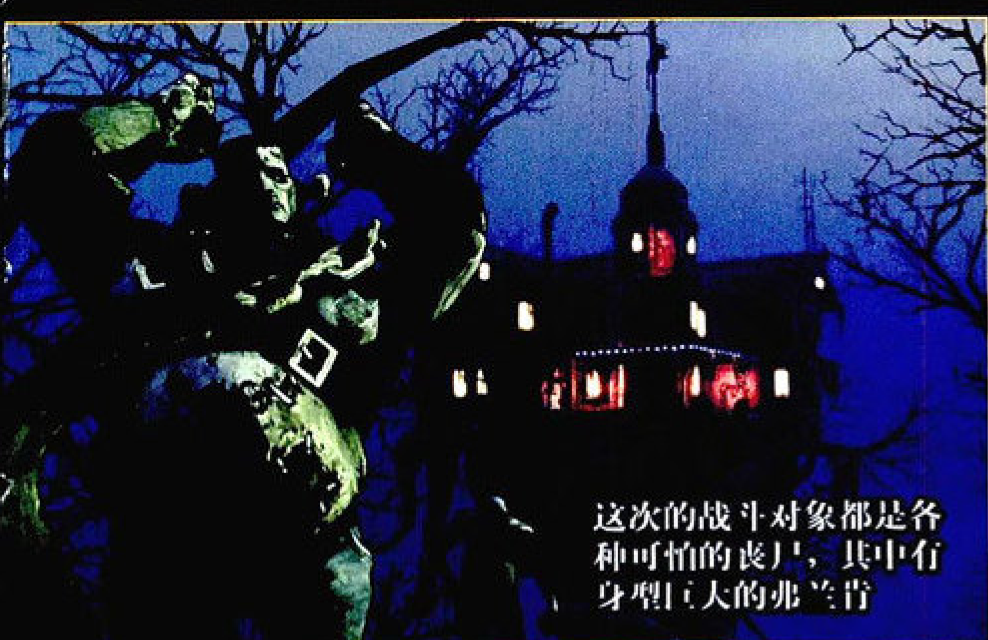
无主之地 资料篇合集 享受全新的疯狂战斗 BORDERLANDS 登场

距离《无主之地》发售已经有些时日了，相信大家都在游戏中酣畅正欢，而在线Steam玩家也享受到了官方所提供的三部资料篇。不过单机玩家不要慌，现在官方将三个DLC作了一个合集，即将在4月发售。没有购买的玩家想必一定不会放弃这个在新的舞台上战斗的机会吧。



DLC1 奈德博士的僵尸岛

《奈德博士的僵尸岛（Zombie Island of Dr. Ned）》是《无主之地》的第一个资料片。讲述了由于奈德博士的过度研究，意外地创造出了食人血肉的僵尸和各式各样的恐怖怪物，在Jakobs Cove到处肆虐。而玩家则要在这里和博士进行合作，展开一场惊险而刺激的冒险。资料篇中加入了新的敌人和新的任务，同时在战斗过程中你还能够收集各种稀有的宝物，并不断救助Jakobs Cove的居民。



DLC2 疯狂莫茜的地下竞技场

作为第二个DLC，《疯狂莫茜的地下竞技场（Max Moxxi's Underdome Riot）》不但带给了大家新的单人游戏内容，更强调多人联机对战。这次的重头就是新加入了三个全新的Riot模式竞技场，你将和潘多拉最糟糕的敌人进行一场惨烈的厮杀。承受住猛烈的攻击，你就是最后的赢家，赢得声望，荣誉和各种战利品。除了新场景外游戏还新增了储物库，能够让你存放更多的物品，同时还新增了大量的武器。



DLC3 克诺斯将军的秘密军火库

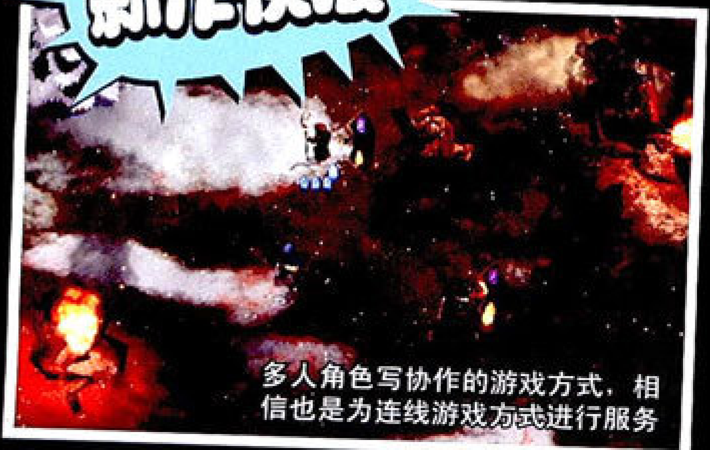
第三部DLC《克诺斯将军的秘密军火库（The Secret Armory of General Knoxx）》的故事紧接在《无主之地》本篇的结局之后。玩家发现并开启了异形地窖。于是你将要面对一心复仇的亚特拉司公司的无名怒火，以及恶名昭彰的坏家伙克诺斯将军。

这次的DLC提供了多种升级内容，不但将等级上限由50级提升至61级，更导入了能让四名玩家越野暴走的全新载具，还有可解开前所未见区域的爆炸性战斗任务。当然难度更高的各种挑战，一心想置你于死地的致命敌人，和更疯狂的武器也是必不可少的。



- 游戏类型：第一人称射击
- 发行公司：Take-Two Interactive
- 游戏语言：英文
- 发售时间：预定2010年4月
- 期待度 A
- 推荐人群：对战射击爱好者

编辑：贪睡猫 美编：哈秋



多人角色写协作的游戏方式，相信也是为连线游戏方式进行服务



各位法师掌握的不同技能，将在协作中体现

Paradox Interactive公布奇幻动作冒险新作《Magicka》的新图，这个由Arrowhead工作室负责制作，预计2010年第三季度登陆PC平台。虽然游戏依然是暗黑式的，但是游戏方式上采用了同时控制多名角色的方式，从演示片段中可以看到，相对来传统暗黑游戏更加注重操作性。而且画面上不同于，前一段时间掀起暗黑怀旧潮的《火炬之光》，真实性以及火爆度的表现，更加让人有着热血沸腾的感觉，相信在《暗黑3》真正来临之前，这个游戏是又一个可以让我们徘徊于地下城以及魔幻中的新发泄对象。

缔造另一片奇幻世界

《Magicka》是一款基于挪威神话幻想世界的动作冒险游戏，玩家要扮演巫师去被赋予神圣的使命阻止黑暗男巫利用他召唤的恶魔将这个世界带入混乱。虽然玩家只能选择巫师作为自己的操控人物，不过有着火焰、闪电，大量的魔法以及变化等待着玩家来体验。而且多人操控的系统，也将在游戏中体现出前所未有的操控性。同时，虽然现在对于“联机”的相关信息还没有透露过多，但是现在种种蛛丝马迹都让我们相信，游戏将会在多人团队之间有着让人瞩目的游戏手段。不知是否会整天暗黑式游戏的全新玩法呢？



魔法效果相比起《火炬之光》要华丽、真切不少



玩家将操控多名法师进行游戏

魔法师的绝极对决



Magicka 魔法对抗

游戏类型：动作冒险	游戏语言：英文	期待度 B	推荐人群：魔幻游戏爱好者
发行公司：Paradox Interactive	发售时间：2010年第三季度		



《荣誉勋章》系列作为EA曾经的FPS头牌作品，如同电影一般的剧情张力让玩家们第一次在电脑上感受到了的第二次世界大战那真实而又悲壮的战争场面。但是，随着2015工作室主创人员的出走以及EA喜欢收购兼并旗下工作室的恶习，《荣誉勋章》最终被由前2015工作室员工所组成的Infinity Ward所制作的《使命召唤》击败。

2009年12月，EA洛杉矶突然宣布，继07年发售的《荣誉勋章：空降兵》之后沉寂数年的《荣誉勋章》系列，将会在明年推出最新作，并登陆PC、PS3和X360平台。游戏一改系列将战场设定在二战炮火笼罩下的欧洲的传统，转为现代战争主题，将聚焦当前热门的阿富汗战争，EA洛杉矶强调该作“将提供最为逼真可信的现代战争游戏体验”。

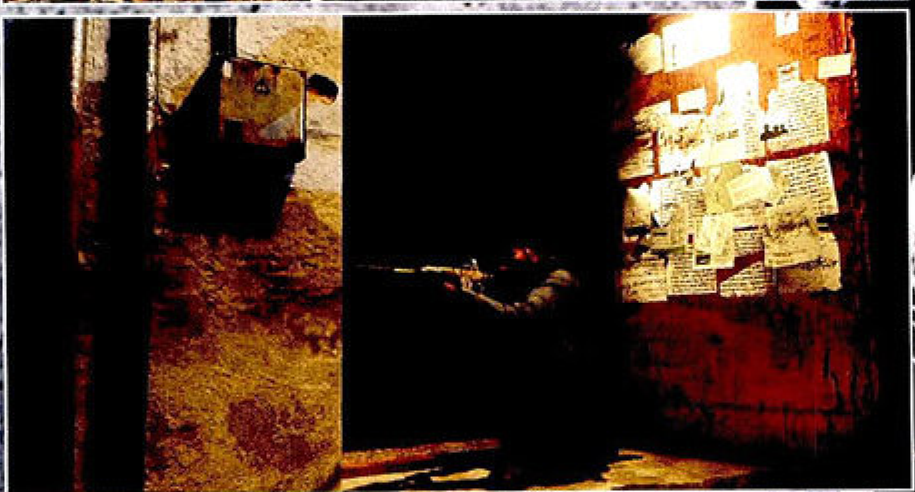
作为沉寂数年后的《荣誉勋章》系列的第一部现代战争题材作品，EALA公司总经理Sean Decker亲自挂帅，执行制作人Greg Goodrich和高级创意主管Rich Farrelly共同负责游戏的开发工作，值得一提的是，Rich Farrelly曾担任《使命召唤5：世界战争》开发商Treyarch的创意主管。

由于EA洛杉矶的总经理Sean Decker曾一直担任DICE制作室的总经理，并一手缔造了战地系列的辉煌，这一渊源促成了两家顶尖的游戏制作室联手打造《荣誉勋章》的新作，EA洛杉矶将负责游戏的单机部分，而DICE则专注于游戏的多人部分。

编辑：装甲兔 美编：哈秋

荣誉勋章
MEDAL OF HONOR
老牌FPS系列的复兴



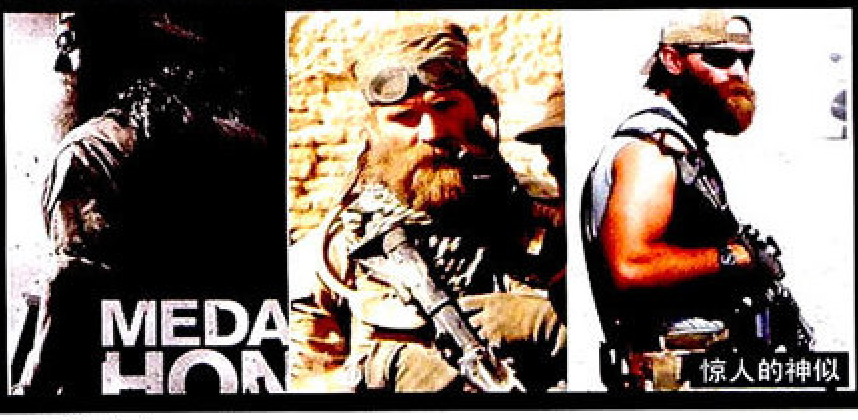




游戏封面背后的故事

《荣誉勋章》预告一经推出，封面上那位帅气的大胡子特种部队成员就成为了玩家瞩目的焦点，有细心玩家从《生活》杂志2002年的图片集锦中认出了一位绰号“牛仔”的美军特种部队成员，与封面人物及其神似。

本次游戏主角被称为“Tier 1 Operator”，隶属于美国最高司令部的特殊部队，专门执行秘密任务且拥有极高的独立作战权限。EALA高层人员表示，为了完美的在游戏中再现美军特种部队在阿富汗执行任务的场景，游戏制作组特意向美国国防部申请并获得了对现役特种部队成员的采访资格。据称在采访中为了保护现役特种部队成员的隐私，游戏制作组不得不前往五角大楼并通过层层检查才能与特种部队成员在不同房间里通过电话进行交流。



惊人的神似

■游戏类型：第一人称射击 ■游戏语言：英文
■制作公司：EA LA & Dice ■发售时间：2010年第三季度

期待度 A

推荐人群：现代战争题材FPS爱好者



单人战役 第一单元详解

星际争霸2：自由之翼

- 游戏类型：即时战略
- 游戏平台：战网
- 开发公司：暴雪娱乐
- 国内运营：网易
- 官网地址：www.starcraft2.com
- 中国资讯站：sc2.178.com

阿汤有话说

虽然“星际2”Beta版测试正在全球如火如荼的展开，但我敢肯定世界上可能只有不到一千名玩家体验过星际2的单机剧情版。而阿汤叔就是其中之一！为什么？当然是源于我们电攻杂志的巨大影响力和我个人的无限魅力……不过，从本月刊发布之后，这个数字会迅速猛增到十万人以上，而且这十万人清一色都是电攻杂志的读者！现在知道成为电攻FANS的好处了吧！看过了就等于玩过了！让我们立即进人星际2最激动人心的单机环节吧！

本次暴雪释放出的六关单机任务是游戏首部曲《星际争霸2：自由之翼》的单人战役剧情，主要讲述吉姆·雷诺（Jim Raynor）带领的自由战士返回玛萨拉行星的故事。从目前的情报我们得知，单人任务的大单元关卡将以星球的形式来划分，例如这里的第一单元任务发生在著名的玛萨拉（Mar Sara）行星；而诸多在多人对战中被砍掉的兵种会在单人战役中出现，比如人类的医疗兵！另外大量的背景小说人物也会以NPC的形式登场，好了，废话少说，让我们一同切人剧透！



大叔提醒你注意看我获得的第三个成就，它是有奖励的：一个新的机枪兵人物模型！这就和WOW里获得50个坐骑成就能奖励一条飞龙一样！看来狡猾的暴雪又找到赚钱的理由了！



单机任务关卡中的特殊单位：装甲火车

玛萨拉（Mar Sara）——殖民自治行星（Dominion Salvage Planet）

行星资料

人口：80,000+ 人类，虫族（zerg）未知

归属：Kel-Morian 联盟

直径：9265 km

重力：1.09倍标准重力

轴斜角：13.5度

气候：+/-34摄氏度，湿度很低

地形：18个小型沙海，28个高地（17座火山）

主要聚居地：12个主要聚居地（已被摧毁），86个水晶矿点，12个精炼厂

卫星：2个——Pyramus，Thisby（灰色，中型，直径>2000km）

主要地形：荒原，山地，沙漠



主要生命：人类——莫里恩联盟（Kel-Morian）/地球联邦（Terran）

原住生命：少量虫族

进口：采矿设备，食物，人员，水

出口：精炼水晶矿，原矿石，瓦斯矿，幽能瓦斯，废料

编辑：Samtown　美编：grass

副官报告

萨拉（Sara）星系最初是被几个自由勘探者发现的，几年后，来自人类的远征队在上面移民。玛萨拉星成为地球联邦十三个核心星球中的第八个。萨拉星系中有两个适宜居住的行星，显得非同寻常，比起更加繁荣的Chao Sara，Mar Sara是个闭塞的殖民地。 当虫族在人类的地盘出现时，玛萨拉是第一批被感染星球中的一个。同时它也是地球联邦阻挡虫群的第一个战场，尽管多数真正的战斗都是当地民兵组织完成的。 现在，我们的登陆舰降落将在玛萨拉卸下雷诺的部队，以此将当地人民从帝国的军事统治下解放出来。

第一关 解放之日（Liberation Day）

◆任务目标：摧毁帝国的运输中心

◆新科技：一般用途的步兵

◆所在地：白石采矿场

这是你在单人游戏中看到的第一张地图，在这场战役中，你需要利用手上的一小队机枪兵去摧毁帝国运输中心。在你去目的地的路上你会遇见很多市民，当你看到某些市民的头上有感叹号时，请走到他们的身边，这将会触发一段由NPC发出的声音，雷诺会不时的通过屏幕上的UI与你交流。接着你会发现更多头戴感叹号的市民。他们中的一个人说：“这儿戒严！”一个隶属于帝国的机枪兵大喊：“滚回你的老家去！”穿过高速公路，信息显示你来到了帝国的运输中心。**无论你是否相信……你的地图被自动保存了。**



雷诺的指挥部



消灭所有帝国军队的守卫

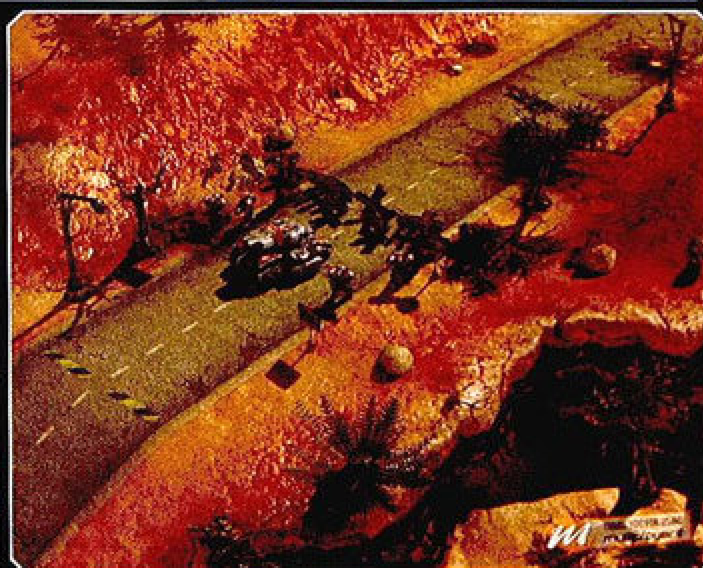


钟情Jack Daniel的老雷诺

当你在这幅地图上行进时，你面前出现了大量的帝国步兵。这时，雷诺的头像出现在用户界面告诉你不用担心，他将派遣增援部队支援你们。三个空降舱从天而降，包围了帝国的部队。他们几乎没能阻止起任何抵抗就被抹杀掉了。然后你开始着手对付被帝国机枪兵和维京机甲严密保护着的帝国运输中心。当帝国运输中心被摧毁之后，战役结束。然后你的视角将被切回雷诺的酒吧里观看下一个任务的简报。



注意右下广告牌上画着一个矿工和他的工业大钻。下面写着：“真男人，请钻深。”



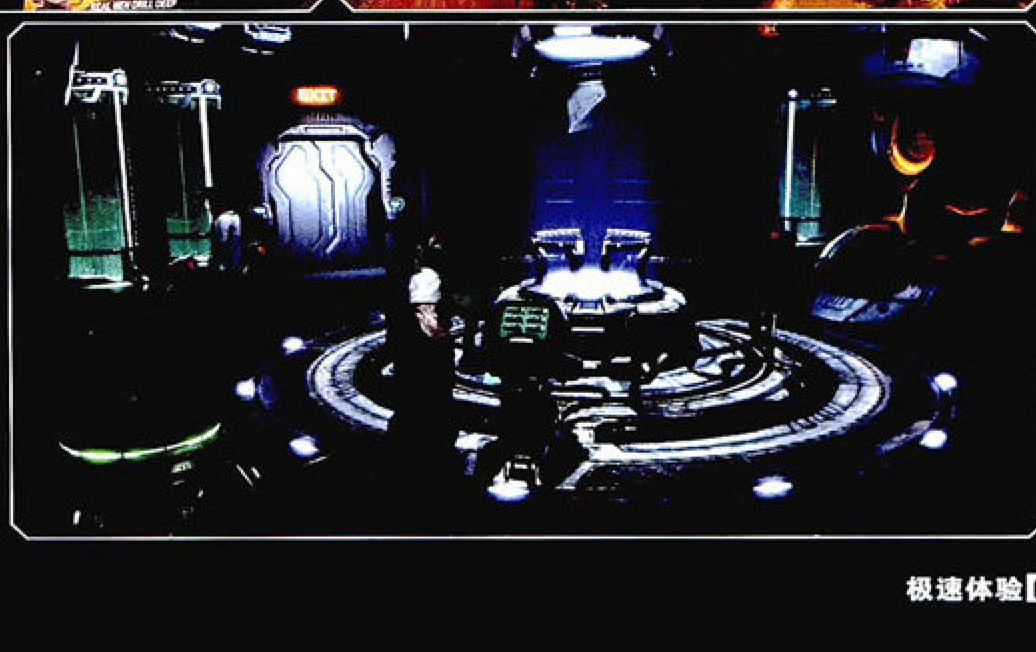
任务成就

在单人游戏的每一关都有一系列的成就。在现在的游戏中，每幅地图只有三到四个成就，但是当游戏热销之后将很有可能加入更多的成就。例如：目前在WOW中流行的困难模式游戏。接下来你可以看到一些可以在第一关：解放之日中达成的成就。

1）回水站（Backwater）解放者：完成任务“解放之日”

2）完美无瑕的解放者：在正常困难模式（normal difficult）下完成任务“解放之日”，不能让任何市民死亡

3）回水站竞速者：在极度困难模式下（hard difficult）下完成任务“解放之日”，要求在三分钟之内完成



第二关 挖！（Dig）

◆任务目标：寻找外星人的圣物

◆新科技：护士-辅助单位，治疗周围的单位

◆报酬：$50，000

在上一次战争中玛萨拉行星表面的大部分被神族（Protoss）所烧毁，然而，许多移民已经回到了这里重建他们的世界并重新发展采矿业。自由联盟叛乱的流言如野火般四处传播，帝国军队在竭力控制着星球上的矿区和定居点，这正是袭击的完美时刻。


可以看到屏幕左上角白色的主要任务提示

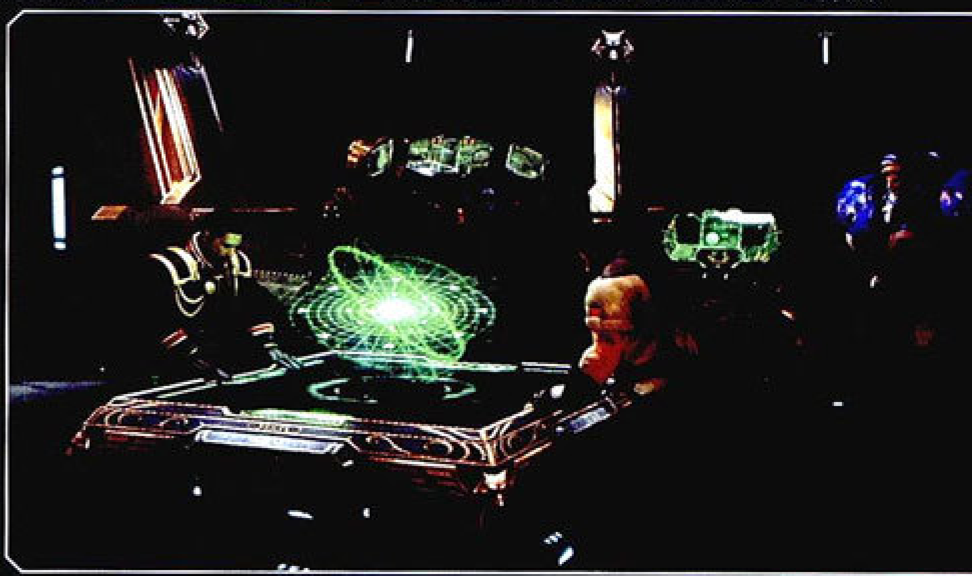

凶悍的阿宝特泰姆先生

在游戏开始前你将看到一段动画，一个机枪兵到达了雷诺的酒吧并从背后靠近了他。雷诺慢慢放低了拿酒的那只手，以便更靠近他放在桌子上的枪。那个马润走到他身边然后抬起了面甲，开始和他说话。雷诺认出来这是他的坐了很多年牢的老朋友“阿宝特泰姆”（It's About time）……详情请观看游戏第一部宣传动画，当然他的真名是泰切斯（Tychus）。于是，他把手放在了远离枪的位置。

“阿宝”作为一个神秘的赞助者做一些类似雇佣兵的工作，包括在帝国的鼻子下偷一些神族的圣物。雷诺问起他是如何逃脱监禁的，他告诉他是用了一种隐秘的方式，他伪装自己是监狱官然后一个人处理了所有的警卫。

在这关中你将被送往一个奇异的巨坑，在那里人族的帝国部队正在尝试搜索一件神族的圣物，并把这件圣器从异界带回。“阿宝”请求雷诺加入这次雇佣军的行动。报酬相当可观，于是雷诺接受了。这些钱将能帮助他为他的部队购买和升级武器和载具，并且这也是一个缴获孟斯克（Mengsk）皇帝战利品的好机会。你准备去营救一些自由联盟的叛军加入你的队伍，这将帮助你击败帝国军队以索取你刚才接受的任务：神族的圣物。

当你到达挖掘地时，展现在你眼前的是一个可怕的景象。开发团队一直致力于将优秀而独特的建筑和环境细节贯穿整个单人游戏中，而挖掘点就是如此，这是一个几乎占据了你整个屏幕的大洞……。你可以看到一个巨大的挖掘机在深入这个洞以寻找圣物。旁边的一个碉堡和几个机枪兵并不会照成太大的麻烦，但是以防万一你还是带来了一些医疗部队。在飞快地解决了帝国的基地后，一个医疗运输船屁颠屁颠的小跑过来把圣物挖走了。



任务成就

1）宝物猎人：完成任务“挖！”

2）革命：完成“挖！”这一关中的所有任务

3）完美挖掘者：在（normal difficulty）难度下完成“挖！”并不损失任何一个单位。

4）快速挖掘者：在（hard difficulty）难度下完成“挖！”要求不超过7分钟。


杀虫行动

第三关 零点时刻（Zero Hour）

◆任务目标：坚守直至增援到来

◆新科技：地堡-防御性建筑，对步兵单位提供保护

◆支线任务：救援叛军

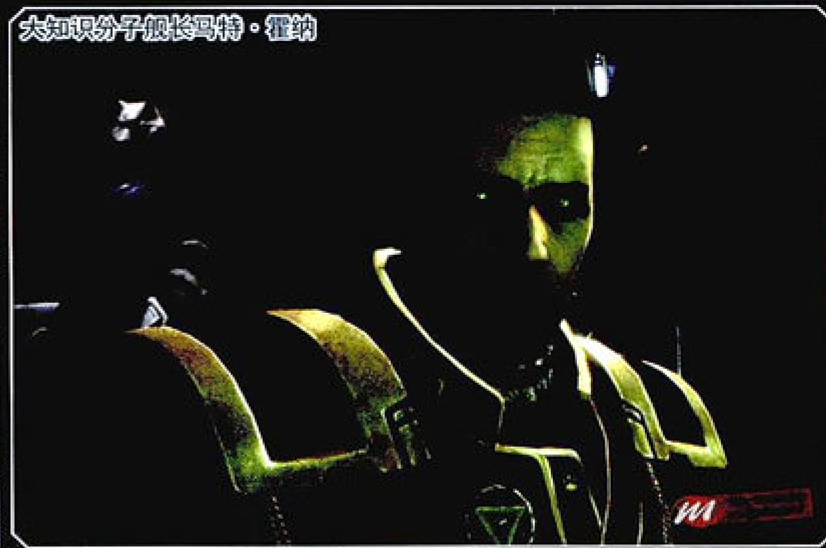
◆奖金：$70，000

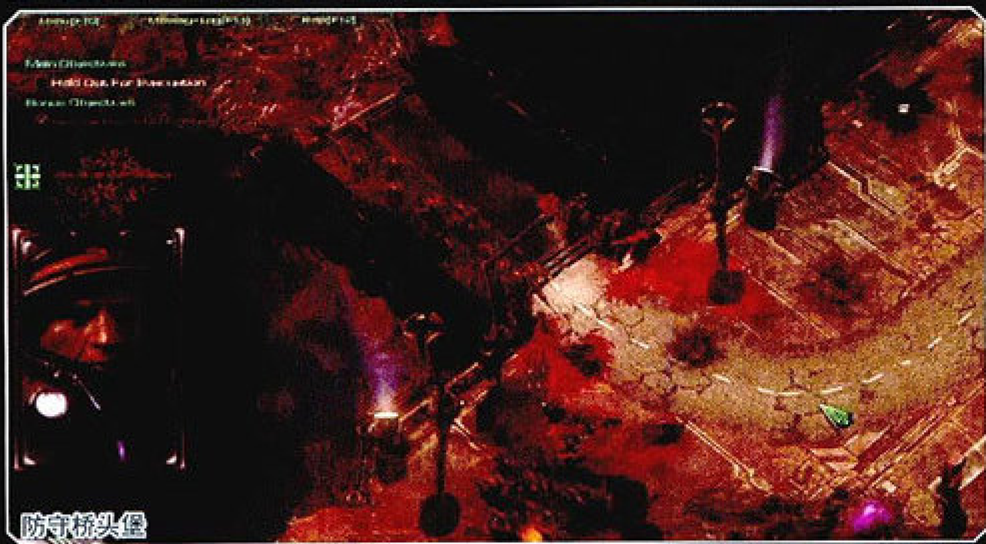
把外星圣物安顿好之后，雷诺和阿宝需要迅速离开这地方。帝国在玛萨拉的统治已然分崩离析，所以搞艘船离开这里应该不算太难。随着星球上一度非常赚钱的采矿业的复苏，帝国又迅速借助武力统治，向发展中的殖民地伸出魔爪。这张地图中，你的基地在地图的中下部，有左右两个出入口，这些出入口都是桥梁结构，而且已经为你建造好的一个地堡令这些入口较容易防守。向地堡里进驻陆战队员。在每个出入口你仅仅余下建造一个额外地堡的空间，你无法在公路上建造建筑。整张地图已经被异虫占满，你将受到跳虫和刺蛇们的频繁骚扰。将训练陆战队员的集结点设置在地堡的旁边以获得额外的支援。最终，你的基地将会受到大批飞龙的攻击。





这里还有个支线任务可以完成。在三个不同的地点会出现反叛军，每隔几分钟其中一个地点会向雷诺的部队发送无线电求救信号，你将被要求去救援他们。一旦你成功营救了他们，尽量不损一兵一卒的撤退回来。如果你能坚守等待援兵20分钟，则该任务胜利。时间一到，会放映一个用游戏引擎制作的游戏内过场动画，你将会看见亥伯龙号向雷诺的基地飞来并且摧枯拉朽的轰杀一路上碰到的异虫部队。舰长马特·霍纳（Matt Horner）会通过人像界面出现在屏幕上和你交流。任务结束，我们看见了以下画面的特写：亥伯龙战舰的前舵上，无数火炮正在向飞龙群开火，飞船向轨道上开去。


大知识分子舰长马特·霍纳


防守桥头堡

任务成就

1）上船走人！： 完成任务“零点时刻”

2）零点时刻 ：完成所有的“零点时刻”的任务目标

3）守住别挂了！：普通难度下不损失任何建筑完成“零点时刻”任务

4）最好的防御就是…… ：在困难模式下的“零点时刻”任务中，干掉所有敌方建筑物

第四关 阿古拉大撤退（AGRIA Major retreat）

◆任务目标：从阿古拉殖民地撤退，护送居民们上撤退运输船 0/50

◆支线任务：采摘蚕蛹的DNA 0/3

◆新科技：火蝠部队-专门的反步兵单位，装备有火焰投射器

◆奖金：$60，000

◆新的升级选项：火蝠部队熊爪喷嘴 攻击范围+40%>
火蝠部队病毒血清 攻击力+2 持续4秒


抵达汉森博士的驻地

阿古拉（Agria，某边缘区殖民地，由著名的伯纳德汉森博士建立）一度是帝国的野生动植物保护区之一，但现在已经变得异常荒凉和危险，你护送着满载平民的车抵达汉森博士的驻地 ，随时提防着可能突然窜出来的异虫。这是个有趣的任务。首先你要训练出尽可能多的陆战队员，护士以及火蝠部队。把那路边的两个地堡装满人，然后有空的时候每个地堡派一个SCV去修理。这些地堡可以把跳虫拒之门外。当然，路的另一边，坑道虫会经常运过来不少刺蛇和跳虫。如果可能的话，在路的东边也建点地堡。

这关的特点是，每过大约五分钟，汉森博士会通知你一批平民已经准备好上运输机了。你会看到一个运输平民的货运卡车出现，你需要带一些火蝠，陆战队员和护士来护送卡车慢慢的穿过长长的公路抵达逃脱站，三架重型武神运输机等在那里，以帮助你疏散殖民地。这些运输机非常大个儿，而且和老式的运输机是一个样子，只是能运更多东西。



可以看到游戏技术升级栏里可以升级的内容


突击队长加布里艾尔


走在保护区告诉公路上，科学家MM会告知你任务


平民和科学研究标本将通过三架重型武神运输机撤离

支线任务解析

对这些蚕蛹，你得非常小心。我把我的陆战队员丢在这里和异虫大战，当我回头看的时候发现蚕蛹已经不见了。你的陆战队员们会把蚕蛹射成筛子的。确保周围没有异虫了，然后派一个SUV来收集蚕蛹。这项额外目标是在亥伯龙号的实验室中发现的Xeno研究计划的一部分。基本上，如果你完成了这一边的任务，你可以在你的武器伤害层面上来个整个单人游戏期间最大的提升。你说啥？没错，异虫进化研究，在研究室的电脑上写着：研究异虫的迅速进化可以使你进一步了解异虫的弱点。

特殊奖励：找到4个异虫蚕蛹

白色汽油弹：所有步兵武器伤害+1

第五关 以命相搏（To Life Gamble）

◆任务目标：得到外星圣物

◆支线任务：找到星灵圣物

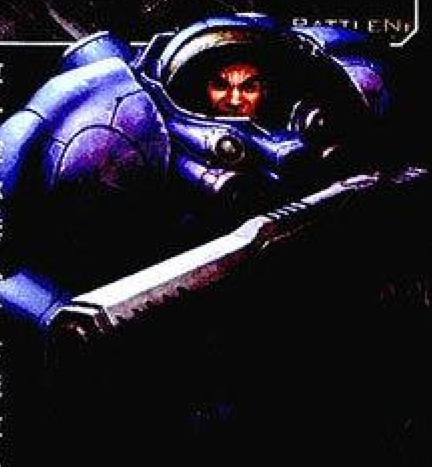
◆奖金：$80，000

◆新科技：劫掠者——重型步兵。攻击目标时，可以降低目标的移动速度



莫里斯（Monlyth）星球已经被遗弃了几百年——这小搓选择留下来的星灵很少被外人所知晓。对于人类探险者们来讲，这些类神部族成员和他们古老的神殿仍是一个谜。这张地图非常可怕，我会简短来介绍一下。小地图显示这张地图是U型的。在地图上方你可以看到异虫正在与类神部族的星灵交锋。而地图下方，你的部队需要穿过神族的防御来行进。你的任务目标是抢在异虫之前搞到外星圣物。


穿过神族的防御区



当你到达外星圣物的存放地并进入其之前时，我猜你一定已经获得了很多单位，并控制他们在场地附近聚集。当你要接触外星圣物时，突然一套防御体系被触发了。圣物被从地中升起的高墙所包围，位于广场角落里的4个庞大的狂战士雕像苏醒了。你必须与这4个庞然大物作战！！！它们能释放巨像一样的激光。如果你不小心或者没有足够多的单位来和它们作战，你就会GG了。


发现圣物


干掉四大金刚哦



小说剧透

我还想再强调一下的是暴雪在游戏背景细节上的专业性，他们从以星际争霸为背景的漫画、小说等特许商品中抽取了大量的剧情，并将其完美地整合到二代的游戏剧情中。这里的（Tal'drim）类神部部族与小说《星际争霸：黑暗圣堂武士之暗影猎手》中出现的星灵所属同族。他们是当初星灵依靠雷诺和芬尼克斯（Fenix）守护的传送门从神族首都大撤退时未能成功逃离的星灵部队。

当然，游戏中的前线指挥官加布里艾尔（Gabriel Tosh）也是一个能够引起我注意的名字。起先我还不熟悉他，但是后来通过研究有了一些了解。这个留着塔法里教

PDF过刊杂志收藏购买微信：hfxz888888

信徒似发型的黑人就是即将出版的《星际争霸：幻想幽灵》漫画中封面上的黑人，且在即将出版的小说《星际争霸：幽灵学院》中会也有年轻时候的他。加布里艾尔几年前在幽灵学院师从诺娃（Nova），而玩家关注的诺娃小姐据游戏制作人的透露，也将会在本次游戏中的某个任务里客串出演。


关卡游戏中的银河地图，也就类似于网游中的世界地图

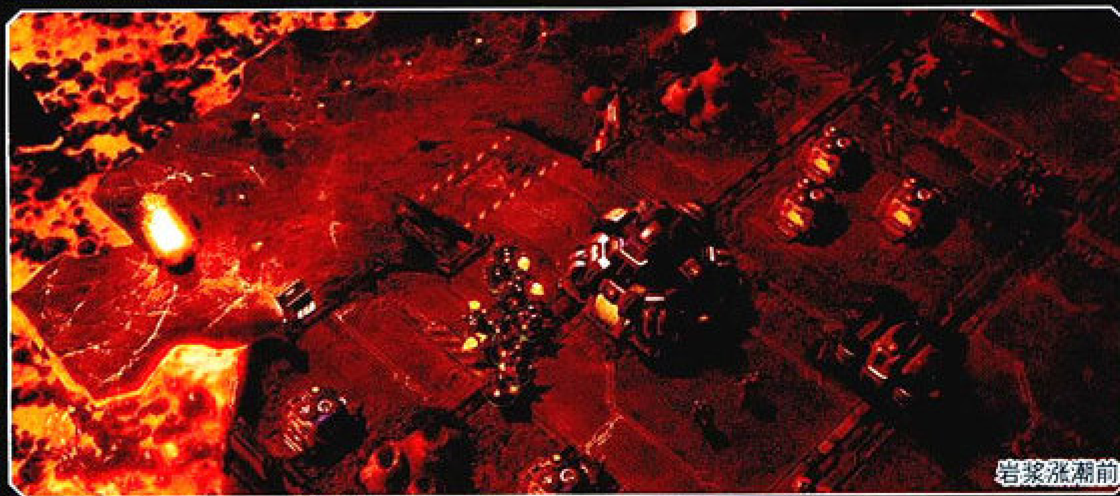
第六关 红宝石 Ⅲ（Red Stone Ⅲ）

◆任务目标：在红宝石 Ⅲ上开发资源

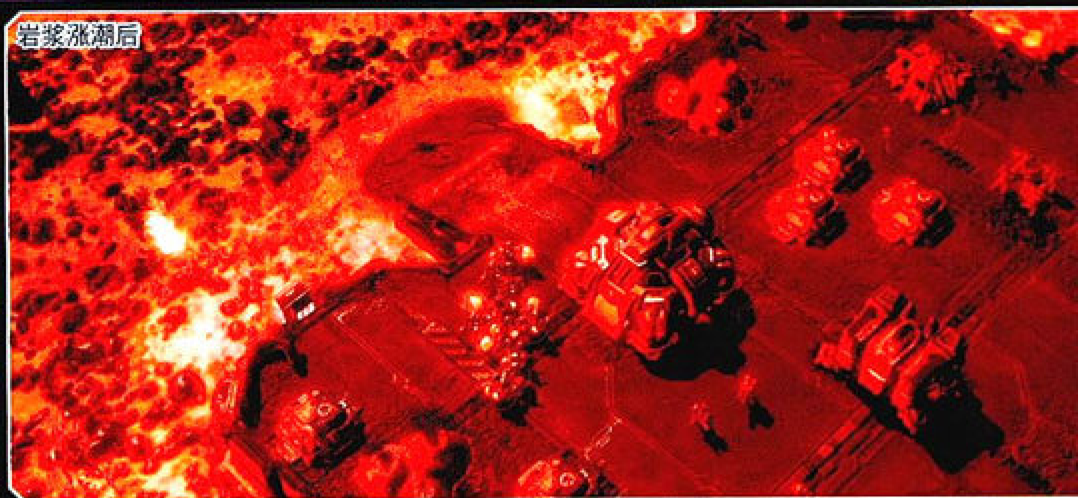
◆额外任务：杀死Brutalisk（某个NPC怪）

◆新科技：收割者——入侵者。能够在悬崖间自由上下跳跃。

◆奖金：$100，000


岩浆涨潮前

红宝石 Ⅲ 行星是莫里恩联盟（Kel-Morian）险象环生的富矿小行星。在人类公会战争开始之前，各大矿业公会之间因为红宝石行星的富矿领域开采权而爆发的冲突就接连不断。这绝对是在暴雪在本单元《星际争霸2：自由之翼》游戏中设计最为出色的游戏关卡，相信不久的将来当你玩到这关的时候，你也一定会认同我的观点。暴雪以往的任何游戏都没有做到这样水平的特殊效果。当你在红宝石 Ⅲ表面采集黄水晶的时候，你会从人类副官那里得到警报——熔岩即将从峡谷深处喷发出来。你必须在一定的时间内将所有的SCV和单位从这片区域中移走。熔岩上升后会没过黄水晶区域。所有在熔岩中的单位都会被立即摧毁。在熔岩升到顶点时，所有的建筑和单位都会被照得通红，给你的感觉是建筑物和单位已经非常非常滚烫。真是叹为观止。


岩浆涨潮后



我们可以看到莫里斯居然也有行星





后记

短短的六关体验真是让人感觉意犹未尽。连贯、精彩的故事也让我们非常兴奋。如果说这只是小小品一下味道的话，那么在整个“自由之翼”和三部曲故事中我们将会享受一顿从未体验过的美味大餐。但在这之前，我们还是要感谢178星际站的三位翻译师observations，泽林1973，redwolfrui为本文的部分剧情关卡所做的努力。最近官方宣布《星际争霸2》三部曲的第一部：自由之翼将在2010年的第一季度正式发布，让我们在拭目以待的同时也祈祷这一次暴雪的承诺不会是又一次跳票的前奏！



综合评分	9
画面	9
音效	9
游戏性	9
耐玩性	8.5

战锤40K 战争黎明2：混沌崛起

在猛烈的炮火中净化一切异端

游戏简介


游戏的三大模式



《战锤40K》是欧美非常有名的桌面游戏，虽然当年拒绝了暴雪的制作提议导致了《星际争霸》系列的诞生，但是近年来《战锤40K》将游戏制作的版权交给了水雷公司，而水雷也没有枉费广大锤子40K迷们的期待，成功的推出了游戏《战锤40K 战争黎明》。游戏以激烈的节奏以及震撼的战斗场面赢得了玩家们的喜爱，随后又发布了三个资料片均获得了不错的成绩。而去年水雷终于发布了续作《战锤40K 战争黎明2》，从游戏中所隐藏的要素以及水雷的风格，玩家们已经在期待新的资料片来临。游戏中有三大模式：

战役： 使用星际战士血鸦军团展开故事模式。

多人游戏： 多人网络、局域网联机或者自定义小战斗模式。

最后战役： 与网上的朋友各控制一名英雄在竞技场中存活的多人游戏模式。


选择英雄就要围绕他制定战术

混沌族上手指南

本资料片的一个重点就是加入了混沌族，而混沌族的单位也是比较接近星际战士。三位英雄分别是适合带兵冲在第一线的混沌领主，技能多为近战，可以很好的打散敌人；第二是适合稳守打法的疫病武圣，技能多以支援技能为主；第三就是人气超高的巫师，技能则是攻击和支援魔法。

混沌族在兵种方面更适于进攻，初期的异教徒小队可以快速升级榴弹炮，在绝对优势的射程下防守或者围剿。而中后期的信使、钢牛、无畏等就可以利用自身近战能力强的优势下猛烈突进敌人。


就是要冲破对方的防线

对战上手攻略

和一般的即时战略游戏不同，在战锤40K中不需要造大量的农民去採资源，而是采取抢占资源点的方式，这就让游戏以战斗为主导，强势的经济也要仰仗于武力，游戏以占领多的资源点或歼灭为胜。

游戏中强调战斗，并没有建设的概念，而经济分为资源和能源，可以用来购买单位以及装备并给基地升级。所以游戏开局要迅速占领资源和能源点，并固守这些要点给自己的单位或基地升级，而对方需要资源就势必会来抢。

游戏单位都是以小队计算，当小队有士兵死亡时，需返回基地点击增援单位方能补充。杀害敌方单位可获得奖励积分，就可使用右下的种族技能。战斗时要多利用单位的优势以及技能，每种单位都不只是单普通攻击而已。


资源点是壮大的前提



文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass

将单位移动到一些掩体的同时会有绿色的标志，单位就会在此以防守姿态迎战，对远程伤害大大降低，而一些单位则可利用跳跃、瞬移等能力突袭。后期的重型士兵以及载具可以直接撞破掩体，武器方面也有着相克的属性，所以灵活运用战术以及技能是游戏的要点。


找掩体是游戏基本的防御守则


一切的生产都在总部基地

全新多人模式：最后战役讲解



选择不同英雄代表不同的打法

玩家进入游戏必定对新加入的模式"最后战役"有着不小的兴趣，毕竟这也是本资料片中比较推崇的全新多人模式，此模式是一种英雄生存模式，玩家需要在五个种族的五名风格迥异的英雄中选定自己的英雄。

选择好英雄就可以点击开始搜寻，游戏会自动搜寻其他2名在线的玩家，将三名英雄组队进行生存竞技场。在竞技场中三名玩家将配合战斗，尽量的生存下去，而倒下玩家可以由其他玩家救起，当三名玩家都倒地后游戏将结束。

每一波的敌人都不同，将依次各个种族的兵种从不同的方向来进攻玩家，每波敌人被消灭后下一轮敌人将自动出现，连续杀敌和占领资源点可以提高玩家获得经验的倍数，游戏结束后将给玩家的英雄结算经验。

当玩家的英雄升级后就会获得新的技能或者装备，玩家可以自由搭配。这里要注意的是等级并不能给玩家英雄本体带去任何的加成，缩小了玩家等级高低的差距，只有带给玩家新的技能和装备以供选择，所以等级越高就越有新的打法给玩家使用，而想在竞技场生存下去不同英雄间的配合是重要的武器。



十分便捷的三人网络组队模式



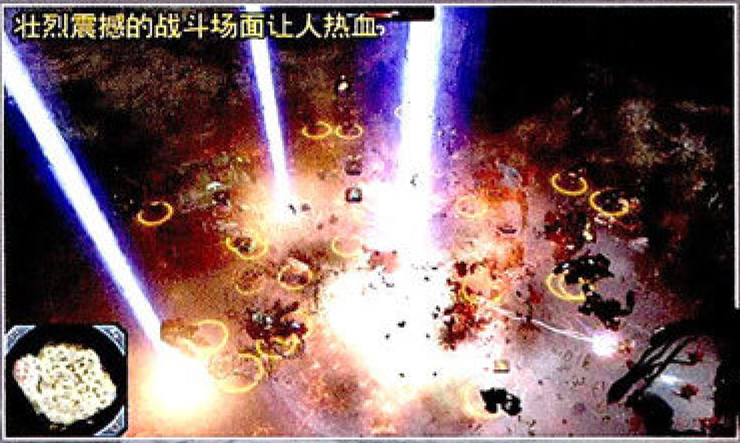
只剩一个人也能逆转战局

游戏总结

虽然原版已经表现优秀，但是《混沌崛起》的发布更好的补充了《战争黎明2》中的不足，并且通过不断新加入的要素丰满了整个游戏，不管是在单人战役剧情上的引人入胜，还是在多人游戏中更多的战术变化，都让战锤40K的世界更精彩，而中文语言的同步推出和流畅的网络对战，更为这款游戏加入了制胜的砝码，我们也有理由相信接下来水雷还会有着新的资料片带给我们更多的WAAAAGH！



等级靠边 用的是操作和意识


壮烈震撼的战斗场面让人热血





国产游戏路漫漫 但曙光仍在

综合评分	7
画面	7
音效	6.5
游戏性	7.5
剧情	6

游戏简介

中国的单机游戏一路走到现在似乎已经到了一个绝路，前有盗版的盛行，后有网络游戏的巨大优势和人气，一时间让中国的单机游戏只剩下“杯具”。除了大宇等台湾公司在继续靠着老品牌吃饭，近年来让我们更是感觉到单机游戏的衰落，开发时间长、收益少等因素影响着中国单机游戏的发展，不过可庆幸的是依然有着为数不多的国产单机游戏厂商依然在坚持走着自己的道路。





《天下无缺》是北京娱乐通公司发行的武侠A.RPG游戏，可以说是《新绝代双骄：鱼戏江湖》的下一代作品，整体游戏的模式接近大家熟悉的《暗黑破坏神》系列，并加入了独特的武学以及招式，通过即时的战斗以及主线和支线的任务进行游戏。游戏在人设上邀请了台湾著名画师林奕辰，美轮美奂的风格让玩家们十分熟悉。

游戏的剧情方面可谓乏陈可旧，虽然全新的虚构了游戏的历史和人物，但是玩家们不难看出整个的剧情只是“绝代双骄”的山寨版，不免对剧情上有些微词，也许中国的游戏需要跳出的怪圈应该是千篇一律的剧情和世界观，走出固定的思维模式，才能带给玩家全新的感受。





游戏操作

游戏在操作方面比较便捷，但是键位的排列依然不能让人满意：

鼠标左键：剑系攻击（按住可蓄力）
鼠标右键：掌系攻击（按住可蓄力）
空格：斗转星移
V：暴怒
C：打开状态界面
E：打开装备界面



杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass

I：打开道具界面
S：打开武学界面
P：打开同伴界面
Q：打开任务信息
T\ESC：打开系统菜单
F1～8：技能快捷键
1～6：药品道具快捷键
Ctrl+鼠标左键：商店中直接卖出道具





游戏系统介绍

角色属性介绍

游戏的中角色的属性主要分为“力、体、防、速、内”五种，分别对应着攻击力、体力、防御、速度、真气，而角色每升一级，就可以获得2点属性来自由分配。





装备系统讲解

道具方面则分为装备、配饰、药品、其他，装备就是角色身上的武器和防具，一共有四个装备槽，二个配饰和秘籍槽，双击装备就可以直接替换到角色身上，穿着不同的装备角色的外观也会不同。药品则可以在战斗界面直接点击或者通过快捷键使用，其他中则有合成和锻造需要的素材。

技能系统讲解

游戏角色在升级的同时也会得到武学点数，用来学习和升级自己的武学，学会的武学可以拉到技能快捷栏里面。秘籍则是一种道具装备，当购得或者获得秘籍书的时候就可以装备在角色身上，通过装备的时间来提高秘籍的等级。武学界面可以查看角色技能的信息，并可以通过武学点给予升级，而剑法和掌法的等级则需要玩家通过鼠标左键或者右键的攻击来积累经验。本作中也新加入了同伴系统，玩家可以在战斗中呼唤同伴协助作战。



战魂系统讲解

该游戏系列最大的特色就是战魂系统，任何敌人都有一定概率掉落自己的战魂，战魂上会附有原宿主的战斗属性，可以镶嵌在装备上或者直接双击消费来增加经验值，而BOSS则会有一些特殊的战魂，除了不错的属性加成，还会给予镶嵌装备新的名称前缀，镶嵌的战魂可以通过墨玉来完整分离，如果不使用墨玉分离，战魂就会消失。

锻造、合成系统讲解

游戏中的锻造和合成是必不可少的操作，锻造可以将玩家不同装备所附属的能力合在一个装备上，还可以通过素材扩展道具的属性槽；而合成则是让玩家通过得到的素材合成高等的药品。



游戏总结

比起前作《鱼戏江湖》，本作在画面上更加细致流畅，游戏系统上也是不断的进化，战魂、锻造、合成、斗转星移已经成为本作中的亮点，游戏中装备、称号、秘籍收集、支线任务也提高了游戏的可玩性，而主角和几位女角色间的爱恨情仇就更为本作增加了几分优柔的感动，让玩家们不仅在战斗时要认真，对待感情的选择一样要。

虽然说《天下无缺》中还是有着不少的问题，但是经过《鱼戏江湖》的积累，我们也可以看到该系列游戏的成长，虽然与国外高成本大制作的游戏有着不小的差距，但我们有理由相信有着负责的国内游戏开发商以及支持他们的广大中国玩家，中国的单机游戏并不会就此消声觅迹，他们留给我们的还有一份期待。









《战地》系列（简称BF）的传统历来是强大的多人游戏功能，巨大的战场、复杂的地貌、丰富的载具系统和激烈的对抗模式令无数万家乐此不彼。尽管《战地2》的地图尺寸相对于传统系列作品来说缩小很多，联机人数也从过去的64人降低到32人，但设计合理的地图、优异的寒霜引擎以及精彩的对抗模式让游戏依然精彩如故，游戏进程甚至更加紧张激烈。下面我就从最基础的菜单开始系统地介绍BC2的重头戏——多人联网功能。



快速进入一个多人游戏，由系统自动搜索并加入该服务器。

手动选择服务器，有搜索过滤器、收藏夹、历史纪录。

武器和装备解锁状态表。

个人状态信息。

排行榜，分全球排行榜和好友排行榜。

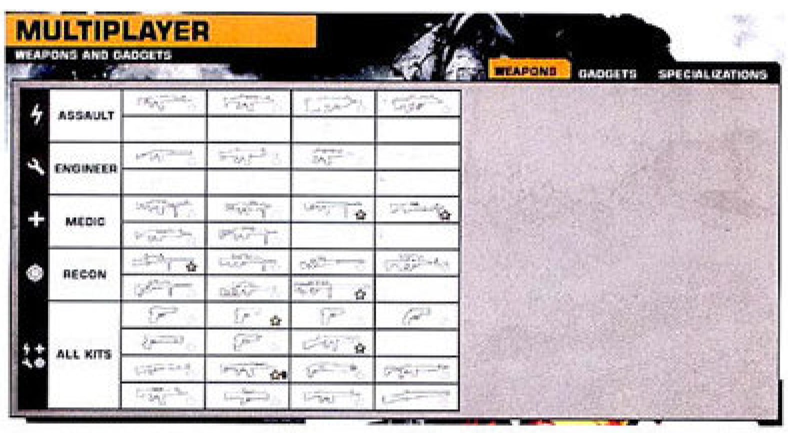
解锁代码输入处，免费赠送的装备和花钱购买的道具可以在此解锁。

战地：叛逆连队2 BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 网络对战上手指南



WEAPONS AND GADGETS菜单

该菜单分为：武器（WEAPONS）、装备（GADGETS）和特种装备（SPECIALIZATIONS）三大部分。



每个武器和装备都有详细的使用纪录，解锁后的武器装备轮廓为实线同时有一个五星标志，未解锁的武器装备轮廓是灰色虚边。当选中一个武器装备后，可以点DETAILS按钮察看其详细记录，比如某种枪械的射击次数、杀人次数、射击精度和奖励积分（五星）。奖励分五个等级：白星（初始等级0分）、铜星（500分）、银星（1000分）、金星（5000分）、铂金星（10000分）。其中金星可重复累加获得，10枚金星换1枚铂金星。

关于武器

单兵武器按突击兵（Assault）、工程兵（Engineer）、医务兵（Medic）、侦察兵（Recon）和通用装备（All Kits）划分。游戏一共有4个可选兵种，每个兵种有自己的单兵装备和经验积分，同时系统还提供一套任何兵种都可以选择使用的通用装备，武器属性各不相同。各兵种有各自独立的积分系统，只有当某一兵种的积分达到相应要求才能解锁该兵种的装备。

需要注意的是，和传统的《战地》系列一样，玩家可以在游戏中捡起地上的武器，而与BF2、BF2142不同的是尽管你能捡起不同兵种的武器，但你的兵种属性依然不变，同时原兵种服装也不会改变（不再有BF2那样瞬间换衣服的现象了）。举例来说：一开始如果你选择的是侦察兵，那么你会穿着狙击手的伪装服，这时你捡起了一套医务兵的装备，而你的制服依然是侦察兵的伪装服，同时你可以用医务兵的电击器救活队友、急救箱补血，但所有这些积分依然记入侦察兵，救人和加血次数统计。



下表为各兵种武器一览，其中：

初始士兵的生命值为100，使用护甲属性的士兵生命值为125。

士兵在中弹的6秒后如果未受到攻击，则每秒恢复3点生命值。

任何武器击中头部，伤害效果x2。

杀伤力统计是按照距离递减表示的最高值和最低值，枪械不同递减率不同，本表不做表示。

霰弹枪杀伤力为一个弹丸的杀伤力，其右下角小写的x12和x6表示弹丸数量。



武器

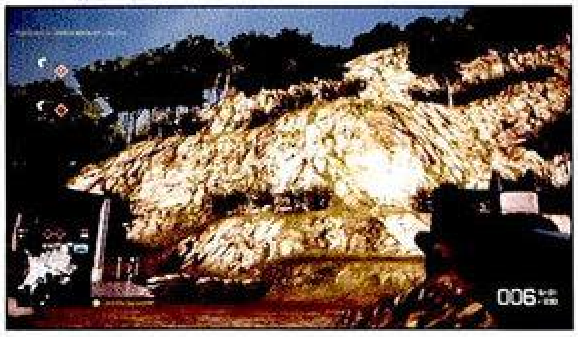
兵种	装备名称	属性	获得条件	杀伤力	开火率
突击兵	AEK-971	突击步枪	初始武器	14.3-12.5	800
突击兵	XM8	突击步枪	职业分3000	16.7-14.3	750
突击兵	F2000	突击步枪	职业分8000	12.5-11.2	850
突击兵	AUG	突击步枪	职业分20000	16.7-11.2	700
突击兵	AN-94	突击步枪	职业分28000	20.0-14.3	600
突击兵	M416	突击步枪	职业分35000	16.7-14.3	700
突击兵	M16A2	突击步枪	职业分47000	16.7-14.3	800
工程兵	09A-91	冲锋枪	初始武器	20.0-12.5	600
工程兵	SCAR-L	冲锋枪	职业分2500	20.0-12.5	600
工程兵	XM8 C	冲锋枪	职业分6500	16.7-11.2	750
工程兵	AKS-74U	冲锋枪	职业分16000	16.7-11.2	700
工程兵	UZI	冲锋枪	职业分26000	12.5-10.0	900
工程兵	PP2000	冲锋枪	职业分32000	12.5-10.0	1000
工程兵	UMP45	冲锋枪	职业分43000	20.0-12.5	600
医务兵	PKM	轻机枪	初始武器	16.7-14.3	650
医务兵	M249	轻机枪	职业分3300	14.3-11.2	800
医务兵	T88	轻机枪	职业分8600	14.3-12.5	650
医务兵	M60	轻机枪	职业分25000	25.0-20.0	550
医务兵	XM8 LMG	轻机枪	职业分34000	16.7-12.5	750
医务兵	MG36	轻机枪	职业分42000	14.3-12.5	750
医务兵	MG3	轻机枪	职业分57000	10.0-9.1	1000
侦察兵	M24	狙击步枪	初始武器	100.0-75.0	36
侦察兵	T88 S	狙击步枪	职业分2200	39.0-25.0	240
侦察兵	SV98	狙击步枪	职业分6000	100.0-50.0	37
侦察兵	SVU	狙击步枪	职业分15000	39.0-25.0	240
侦察兵	GOL	狙击步枪	职业分21000	100.0-70.0	33
侦察兵	VSS	狙击步枪	职业分26000	25.0-20.0	600
侦察兵	M95	狙击步枪	职业分34000	100.0-79.0	26
通 用	M9	手枪	初始武器	20.0-14.3	350
通 用	M1911	手枪	军衔04级	34.0-25.0	350
通 用	870MCS	霰弹枪	军衔05级	12.0-3.0 x12	100
通 用	MP-443	手枪	军衔10级	20.0-14.3	450
通 用	SAIGA	霰弹枪	军衔11级	12.0-3.0 x6	300
通 用	MP-412	手枪	军衔15级	40.0-25.0	200
通 用	TRACER	新标枪	军衔16级	无伤害，引导火箭弹	
通 用	M1A1	冲锋枪	军衔17级	14.3-12.5	600
通 用	M93R	手枪	军衔18级	8.4-6.7	900
通 用	SPAS-12	霰弹枪	军衔19级	12.0-3.0 x12	100
通 用	M14	突击步枪	军衔20级	39.0-25.0	260
通 用	USAS-12	霰弹枪	军衔21级	12.0-3.0 x6	300
通 用	NS2000	霰弹枪	军衔22级	12.0-3.0 x12	100
通 用	G3	突击步枪	军衔25级	25.0-20.0	500
通 用	M1 GARAND	步枪	老兵计划	39.0-25.0	260

装备

兵种	装备名称	功能	获得条件
突击兵	AMMOB	弹药补给，范围3m，补给速度1.5秒	职业分1200
突击兵	40MMGL	40mm枪榴弹，爆炸杀伤，标尺为肩宽	默认装备
突击兵	40MMSMK	40mm烟雾弹，榴弹发射	职业分5500
突击兵	40MMSGN	40mm霰弹，非曲线发射，单发	职业分11000
工程兵	REPAIR	载具维修，可摧毁敌载具，一次修复625耐久	职业分1200
工程兵	RPG-7	非制导反坦克火箭筒，可接受信标制导	默认装备
工程兵	M2 CG	非制导反坦克火箭筒，可接受信标制导	职业分8700
工程兵	M136 AT4	可制导反坦克火箭筒，不可接受信标制导	职业分19000
工程兵	AT MINE	反坦克地雷，可以被其他武器引爆	职业分4400
医务兵	MEDK	急救包，范围3.5m，恢复速度10点生命/秒	职业分1400
医务兵	DEFIB	电击器，救人，但被救起者依然记录死亡次数	职业分5800
侦察兵	SENSOR	探测移动中的敌军，作用范围20m	职业分900
侦察兵	C4	左键安置右键引爆，可被其他武器引爆	默认装备
侦察兵	MORTAR	呼叫迫击炮，6m半径内200伤害，8枚炮弹	职业分4000
通　用	HANDGND	手雷	默认装备
通　用	KNIFE	匕首，一刀毙敌	默认装备

特种装备

兵种	装备名称	功能	获得条件
突击兵	RED DOT	内红点瞄准器	职业分14000
突击兵	4x OPT	4倍瞄准镜	职业分17000
突击兵	MMN AR	提高步枪射击精度，散布0.67倍	职业分24000
工程兵	RED DOT	内红点瞄准器	职业分11000
工程兵	4x OPT	4倍瞄准镜	职业分13500
工程兵	MMN SMG	提高冲锋枪射击精度，散布0.67倍	职业分21500
医务兵	MEDK H+	范围3.5m，恢复速度提高1.33倍	职业分12000
医务兵	RED DOT	内红点瞄准器	职业分15000
医务兵	4x OPT	4倍瞄准镜	职业分18000
医务兵	MEDK R+	增加治疗范围到7m	职业分21000
医务兵	MMN LMG	提高轻机枪射击精度，散布0.67倍	职业分28000
侦察兵	4x OPT	4倍瞄准镜	职业分8000
侦察兵	12x OPT	12倍瞄准镜	职业分10000
侦察兵	RED DOT	内红点瞄准器	职业分12500
侦察兵	SPOT	视瞄准镜具备自动报点功能	职业分17000
通　用	LW PACK	提高步兵奔跑速度至1.1倍	军衔06级
通　用	AM UPGR	提高步兵主武器和手枪的载弹量至1.75倍	军衔07级
通　用	GR UPGR	提高步兵榴弹、手雷的载弹量至2倍	军衔08级
通　用	12G.SGN	霰弹枪使用单一弹丸，精度提高威力降低	军衔10级
通　用	BODY AR	护甲属性，步兵生命提高至1.25倍	军衔12级
通　用	MGNM AM	提高弹药精度，威力提升至1.25倍	军衔13级
通　用	SG UPGR	霰弹枪弹夹容量提升至2倍	军衔14级
通　用	EXPLMK2	提升榴弹、C4、火箭和地雷的威力至1.25倍	军衔23级
通　用	EX UPGR	提高火箭、地雷、炸药的载弹量至2倍	军衔24级
通　用	V ELECT	提高载具探测范围至20m	总积分1200
通　用	V ARMOR	提高载具防护，使载具伤害降为0.75倍	总积分2300
通　用	V WARHD	提高载具打击，使载具打击提升至1.25倍	总积分3600
通　用	V RELOAD	提高载具武器装填速度至0.75倍	总积分5000
通　用	V SMOKE	实载具具备发烟功能	总积分6500
通　用	V OPTIC	提高坦克、UAV、武直视野	总积分8000
通　用	V ALT W	是载具副武器有效	总积分10000





PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

MY STATS菜单



该菜单分为当前状态（YOUR STATS）、奖章（AWARDS）、载具状态（VEHICLE STATS）和狗牌（DOG TAGS）四大部分。

当前状态

VETERAN STATUS 1

这里信息一目了然，值得一提的是VETERAN STATUS标记，该标记为老兵计划，表示玩家拥有多少个《战地》系列游戏。该信息需要将以往《战地》系列帐号与当前BC2帐号所用信箱绑定，但目前由于种种原因，部分老游戏无法绑定，如BF2142和Bad Company1。如果绑定成功，有几个老游戏就会在BC2你的ID前显示一个白色方框内的数字，如图中显示为1。老兵计划的好处除了炫耀外，还能直接得到一些需要升级才能得到的装备，而游戏中的M1加兰德步枪只能通过老兵计划获得。激活老兵计划请去下面的官方网站：Http://veteran.battlefield.com/

奖章

奖章分两大类：徽章和勋章。目前游戏中有徽章40枚，勋章50枚，以后可能会增加。徽章可以重复获得，勋章每种只能得一枚。

载具状态

本栏目详细记录了玩家使用各种载具的数据信息，没有什么值得特别说明的部分。

狗牌

狗牌是《战地》系列的传统大餐，每用匕首杀死一个敌人就会得到一枚对方的狗牌，狗牌根据对手等级不同分为金、银、铜三种质地，可以重复累加，是一种赤裸裸的炫耀道具。

游戏模式介绍

夺旗模式（CONQUEST）

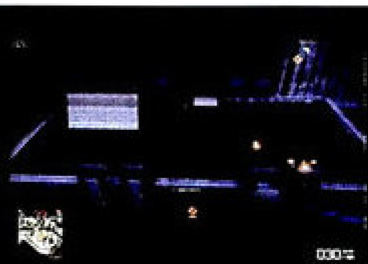


传统的BF模式，在完全开放的地图上夺取和防御旗帜，直到某一方增援部队最先耗尽为止。这里需要说明的是所谓增援部队的数量就是左下角战术地图上方的数字，如图所示，当前美方（US）还剩2点增援值，俄方（RU）还剩41点，显然俄军更接近胜利。

阵亡后从基地、小队成员附近复活就会消耗增援值，而倒地后如果被医务兵救起则不消耗增援值，因此，如果优势眼看双方比分都接近0时，刚刚阵亡的人最好不要急于复活，否则可能会加速本方的失败。

小战术地图中显示的是出生基地，永远无法被攻占，但可能被屠点。地图中亮蓝色方框为己方控制点，红色菱形为地方控制点，闪烁的方框和菱形表示状态正在变化的点，白色菱形为中立点。

M-COM模式（RUSH）



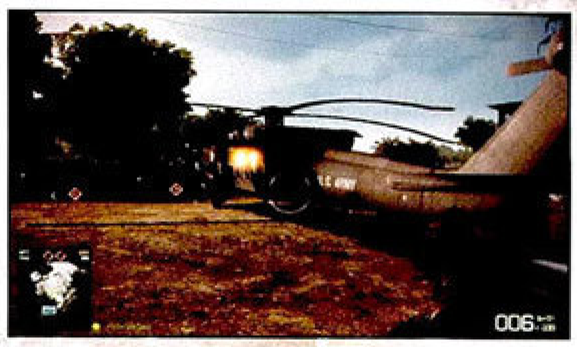
M-COM模式的战场是分阶段逐步开放的，每个阶段进攻方都需要炸毁对方的2个M-COM设备，但防御方的增援部队是无限的，而进攻方的增援部队数量是有限的，初始阶段为100，以后每攻破一个区域就会得到一定的恢复，如果在摧毁掉地图全部M-COM设备之前进攻方增援部队耗尽，则防御方胜利。



进攻方靠近M-COM设备后按住行动键不放（默认为E，本人修改为F）直到进度条走满即安装完炸药，在此期间如果防御放没有及时拆除，该M-COM就会被摧毁。另外还可以用爆炸装置C4、坦克主炮、和房屋摧毁M-COM，其中C4需要大概20枚，坦克主炮很慢，而摧毁房屋是最快的，M-COM所在的房屋倒塌将其可以摧毁，和主炮摧毁M-COM相比，摧毁一栋房屋是很快的，不过需要注意的是，游戏中有一种房屋是不会发生结构性毁坏而彻底坍塌的，可见图。

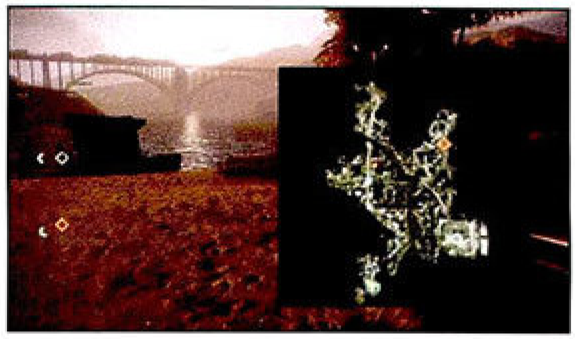
小队M-COM模式（SQUAD RUSH）

小队M-COM和M-COM模式的获胜方法相同，不同的是一般这种模式只有8人作战，即4v4，每局只有一个M-COM需要攻防。



小队死斗模式（SQUAD DEATHMATCH）

小队死斗模式最多为16人，分成4个小队互相缠斗，哪方先到达50分就取得胜利。



Hardcore模式

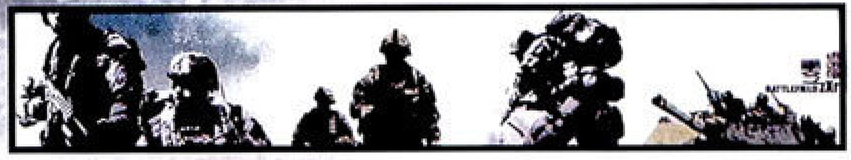
严格的说HC模式并不是一种独立的地图模式，它是一种较为真实的设置方式，适用于以上所有四个标准模式。该模式下有以下特点：

1. 无小战术地图。
2. 无弹药提示。
3. 中弹后如果得不到救治就无法恢复生命值。
4. 报点后不显示3d位置信息。
5. 武器杀伤力提高，人员防护力降低，主要狙击枪可以远距离一枪毙命。
6. 无死后视角，不知道打死你的敌人位置。





兵种对战经验



突击兵

突击兵是一台高效的战争机器，突击步枪射击精度高、火力持续，枪榴弹威力大、射程远，还能自我补充弹药，同时依赖团队合作为队友提供补给也能获得可观分数，是一个远近适宜，攻防皆可的兵种。突击兵应该多利用地形发挥榴弹优势，控制高地的反斜面地形，这样对方的高爆弹不易击中自己，只能命中前方的土坡，一旦受伤也能立刻后退进入避弹区。比如在M-COM模式的地图中，突击兵作为进攻方一旦安置好炸弹，就该立刻退出房间，在附近掩体后使用榴弹向M-COM所在房间内射击，可以有效阻止敌军拆除炸弹，往往还能换来可观的KD比。突击兵最好选择GR UPGR和EXPLMK2作为辅助技能，前者可将榴弹携带量提升至4枚，后者可提升榴弹的杀伤力到1.25倍。当然如果你更喜欢均衡分配装备，可以将GR UPGR替换为内红点瞄准器（Red Dot），这样无论步枪还是榴弹都能发挥不错的威力。AN-94尽管射击方式为短点射，但由于弹道较为平直、精度高、威力大，非常适合狙杀。另外，如果面对攻坚任务，如M-COM模式的进攻方，往往要面对很多被敌方火力封锁的狭窄区域，此时突击兵所携带的烟雾弹就能发挥重要作用了，烟雾弹也是通过枪榴弹的方式发射出去的，发烟速度快，覆盖面好，效果显著，一个地段一般发射4每烟雾弹就能有效地遮蔽视线，可有效地掩护己方的突击任务。 合理的使用烟雾弹，能发挥出很多意想不到的战术效果。





推荐装备：
- 初期XM8
- 后期AN-94或M16A2
- M1911手枪
- 枪榴弹
- 榴弹载弹量提高（GR UPGR）
- 爆炸伤害提高（EXPLMK2）



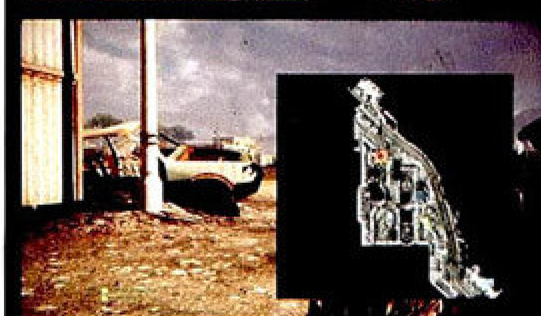
工程兵

工程兵主要任务不是冲锋在第一线和敌人的步兵肉搏血拼，而是合理的使用载具、保护己方载具、摧毁敌军车辆、拆除敌军据点。工程兵的冲锋枪威力较小，但都有消音装置，近距离精度高射速快，可以做到无声的弊杀敌人，但用冲锋枪冲锋陷阵毕竟不是明智之举，合理的处理自己的角色不但能减少无谓的伤亡，还能在友军需要的时候发挥应有的作用。信标枪应该说是工程兵最常用的武器装备之一，可能有人说了，AT4具备制导功能，信标枪的作用并不重要了，其实不然！首先AT4必须手动引导导弹飞向目标，发射后必须长时间暴露在外，并且受地形影响，一旦目标之间有遮蔽物很难发挥作用。信标枪则不同，信标枪射程较远、弹道平直、精度高，非常适合标定远距离目标，而且安全迅速，一旦目标被标定，还能引导其他无制导的RPG-7、M2火箭弹，可以精确的多打一，目标被锁定后RPG-7的使用方法一般是：找一个掩体后（与目标间有遮蔽，无通视）锁定目标，锁定完成后将瞄准镜抬高至空中发射，这样火箭就会先向高空飞行一段然后立刻向下攻击目标，这样的大己方即安全又可靠，对方车辆即使规避也难以躲避从高空飞来的火箭，同时也无法射击发射者，是地地道道的发射后不管模式。另外信标枪还能给武装直升机提供TV导弹的制导，BC2和BF2不同，TV导弹是无法自行发射和制导的，必须有信标枪的指引才能发射（飞机主驾驶员需要有V ALT W技能）。因此战术空间广泛，用途多样，是居家履行、杀人越货的首选装备。至于火箭筒，RPG-7更倾向于反载具；而M2更倾向于反步兵；AT4威力较大可制导，但是无法依赖信标制导。M2在很多步兵图中都担当起拔点、拆房的角色，多在房间墙壁和掩体后的敌人步兵，就送他一发M2尝尝吧，不再像过去那些FPS游戏，只要躲在墙后就能躲避一切攻击，BC2的世界能让这种战术彻底失效，让对方记住没有一扇墙壁是安全的（有些物件是不可破坏的，如集装箱、小型水泥箱掩体）！工程兵还有一个好东西就是反坦克地雷，一般1枚就能摧毁一辆APC，在一些防御地图，尽早的在敌军必经之路铺设地雷可以有效地防止对方利用高速车辆突防，扼守住关键通道，但地雷的缺点是容易被引爆，因此地雷的铺设也是有技巧的，拜BC2强大引擎的福，草地、阴影地段隐蔽效果极佳，铺设地雷不易被发现，但这还不够，地雷应该尽量铺设在正斜面上，也就是下坡处，这样敌方驾驶员即不容易观察到，同时俯角较低其武器也难以引爆地雷。









推荐装备：
- XM8 C或S20K
- TRACE信标枪
- 火箭弹载弹量提高（EX UPGR）
- 爆炸伤害提高（EXPLMK2）



医务兵



医务兵是一个刷分利器，补血、救人能带来可观的团队加分，任何一个小队如果没有医务兵都是不可想象的，救人能减少增援部队的消耗，让战局向有利己方的方向发展。尽管医务兵有一挺惹人注目的轻机枪，但是冲锋陷阵并不值得推荐，医务死了谁来救？机枪近战也能打出不错的成绩，但我并不鼓励医务兵冲锋，其实如果选择合适的阵地，医疗兵能通过中远距离射击获得不错的KD比。但必须说明的是，救人一定要分场合，有些无脑的医务兵心中只有救人刷分，根本不顾战友倒地的实际环境，往往刚救起来就又被敌人杀死，更多是把自己的命也搭了进去，不但没有降低增援损耗，还增加了，所以救人前一定要注意观察周围的环境，有的时候不救人家还会感谢你。关于机枪必须注意的是，不管打多近的目标，一定要使用右键瞄准模式，否则机枪散布极大，中近距离对射会非常吃亏。

推荐装备：
PKM或XM8 LMG
M1911手枪
内红点瞄准器（Red Dot）
医疗范围扩大（MEDK R+）







侦察兵

侦察兵是地道的幽灵，特别在寒霜引擎下，草木阴影的掩护让身穿伪装服的侦察兵很难被发现，而射程远、威力大的狙击步枪更成为很多慢性子KD比爱好者的最爱。但是必须警告的是，无论进攻战还是防御战，如果一方狙击手过多，都必然将导致本方的失败！所以建议大家不要一窝蜂的都选拿狙击枪的侦察兵。在HC模式下狙击步枪威力更大了，M24、SV98、GOL、M95都可以在很远的距离上一枪毙敌。而普通模式下，如果不爆头，对于一个未穿防弹衣的地方步兵来说，M24、SV98、GOL都可以在1-6m内一枪毙敌，M95可以在1-12m内一枪毙敌。M24和GOL是最常见的狙击步枪，但就威力而言，M95仍然是最大的，和M24比两者载弹量相同、噪音相似，但M95有更大的倍镜、更低的衰变距离和更大的最小伤害值，而且M95可以反直升机，特别是武装直升机。所以M95对M24的优势较大，但和GOL比就显得噪音较大了。当然GOL也不能反直升机。不过就我个人来说，我更喜欢身穿伪装服手持连发霰弹枪渗透到敌人后方去，伪装服可以降低被发现的几率，也是和敌军制服区别最小的服装，混战中可以让部分敌人脑子锈住，几秒的光阴换来的可能就是生机。同时连发霰弹枪S20K威力大火力持续，近距离作战优势明显，这是套很好的组合。



推荐装备（狙击）：
GOL或M95
M1911手枪
迫击炮指引器（MORTAR）
提高载弹量（AM UPGR）
提高弹药威力（MGNM AM）

推荐装备（渗透）：
S20K
M1911手枪
迫击炮指引器（MORTAR）
提高载弹量（AM UPGR）
增加霰弹枪弹仓（SG UPGR）



一些对战经验

1、M95可以反直升机，特别是武装直升机，M95击中武装直升机的任何一面，都能造成10点伤害，而目前版本BC2当武装直升机的生命值降低到50以下时，就会随机失控，因此M95狙击飞机不可小视。

2、连发霰弹枪S20K近战威力极大，尽管有威力更强的单发霰弹枪，但S20K的大载弹量、高射速和大弹仓（SG UPGR）赋予了它强大的连续近战能力。

3、狙击枪左键射击后按住左键不放，可以查看弹道。

4、枪榴弹的瞄准器递减的横线是肩宽，远距离瞄准目标将目标肩宽与横线吻合就可以击中目标。同理RPG-7瞄准器右下角的曲线表示的是不同距离下人的直立高度，也可用于测距。

5、地雷、C4可以被子弹、爆炸引爆。

6、狙击手的探测器不但可以发现敌人，被发现的敌人也同样能听见探测器的“嘀、嘀”声。

7、游戏默认设置下，鼠标控制UAV飞行是正向的（鼠标上移，UAV视野抬高），而鼠标控制直升机飞行是反向的（鼠标上移，直升机俯冲）。

8、BC2的汇报方式被大大简化和智能了，不再像BF2那样需要繁复的菜单，如果报点只需要直接瞄准目标后按Q键，即可自动报告是敌人步兵还是车辆。而如果需要弹药、补血、上车请求，也直接按Q键，具备相应功能的兵种就能看见清晰的提示标志。

坦克默认没有同轴机枪，UAV默认没有机枪，武装直升机默认没有导弹，装甲车默认没有反坦克导弹，这些都需要选择V ALT W属性。武装直升机的导弹不能像BF2那样自由发射，必须有地面引导，即有人用信标枪将对方载具标记后，才可发射使用。

国内服务器

目前HERO战队已经租用了一台BC2服务器，无密码，适用VIP通道。普通玩家可以不受限制的加入游戏，但当服务器人满时，如果VIP玩家进入游戏会自动踢除非VIP玩家，目前VIP玩家人数为12人，均为服务器捐款者。

服务器名称：China-HERO.Clan-Rush Server EATWBilling

《最高指挥官2》是即时战略游戏鬼才泰勒制作的全新作品，虽然本作棣属《最高指挥官》系列作，但由于多方面的系统改革，对比1代在玩法上有着相当大的差异，究竟这次的作品为我们带来那些全新的体验呢，下面让本人为大家一一讲解吧。

最高指挥官2 系统与种族详细解析

SUPREME COMMANDER 2

快节奏的攻防战

1. 相信不少玩过前作的朋友都知道前作一个战役动不动就要花费一个多甚至是数个小时，但在2代中，单位建造的速度对比以往大大加快（工程师可与兵工厂协力加速生产），战斗单位虽然便宜但战斗力却与1代中的2级兵种相当，升级科技后更媲美3级兵种（1代中3级兵种是最高级别的普通兵种），就算是ACU指挥官单位也经受不住十数台坦克的围殴。

2. 绝大部分单位都能获得经验并提升最高5个等级，每升1级血量会增加10%，攻击力应该会有所增长，实际数字未知；建筑物也能获得经验升级，除了血量和攻击力以外，兵工厂一类有生产能力的建筑物每升一级还回减少建造单位所需费用，每级减少10%。

3. 2代的雷达和声纳探测似乎也回归到了最原始的状态，不再象1代那里有隐型和幻像这两种反雷达手段，部分单位自带雷达探测，范围各异。

4. “制空权”是现代战争的关键词，而在强调战争艺术的《最高指挥官》系列中，制空权也是攸关重要。作为一种快速有效的战术，在1代资料片里面，空军的实力已经是大大加强，而在2代中，飞行单位燃油槽的取消更让空军如虎添翼（1代飞行单位燃油槽消耗完会飞得慢如蜗牛），所以一开始准备几台战斗机是相当重要的事情，既可执行侦察任务，也能快速打击和防范敌人侵袭。

5. ACU指挥官单位升级科技可获得ACU控制核心弹射和极限防御等功能，生存能力大大提高。



6. 工程师更加自动化，这次无须下达任何指令，工程师就会修理自己周围的单位或者是回收金属。

7. 单位功能多元化，兵工厂都能建造自身的防护罩、防空炮等防身装备，而通过科技升级，海陆空军甚至建筑物都能获得诸如防空炮、防护罩、喷射跳跃、空间传送等额外的功能。

8. 由于开局后数分钟内就可能有敌人来犯，所以本作对微操能力还是有一定要求的，微操不过关的朋友可能需要多去练习练习了。

作者：Commander ARMS　编辑：苍蓝　美编：小米

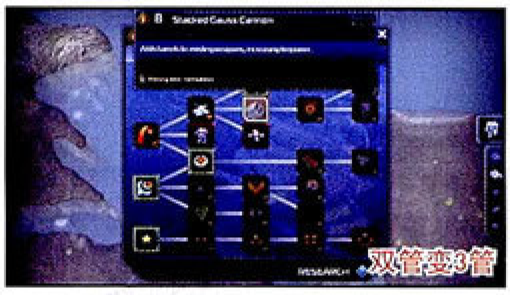
经典的经济模式

2代还是“质量”和“能量”两种资源，对比一代进行了比较大的改革，对比《最高指挥官1》总体来说简化了不少，具体表现如下：在1代中，如果单位时间内资源产量大于单位时间的支出消耗，整体经济平衡增长，库存数字会一直增加（不超过上限），反之，如果整体经济平衡为赤字，库存就会一直减少，但即使库存为零，也能继续生产，只不过生产速度减慢而已，所以在1代这种产量模式中，经济平衡相当重要，库存只起到缓冲的作用；2代中则回归到最原始的1-1=0模式，生产支出直接在库存中扣除，库存不足则不能继续生产。

以上只是简单的解释，实际上1代的经济模式还有更复杂的体现，比如雷达、防护罩、超远程火炮等单位需要一直消耗能量才能维持运作，如果库存也被消耗完则会直接停止运作，就象红警里面电量不足雷达不能显示那样；2代则删除了这种真实的设定，相比之下门槛低了很多，对于新手而言这是件好事，但失去了原有的个性。

1代中预设建筑序列（按SHIFT之后按顺序建造各种建筑物）是经常用到的操作，但在2代中，如果资源不是很多的情况下就不允许过多的建筑序列了，因为2代中一但选定了建造建筑的地点就会马上扣除资源，而不管这是不是马上建造，这种设定可以说是2代这种经济最大的弊端。

科技研发系统





本作新引入的要素，单位能力提升和新单位的获得都需要在科技树上解开相应项目，科技解锁需要消耗科技点（画面的左上角），制造多个研究中心可加快科技点的增长。

科技树一共有陆军、空军、海军、建筑物和ACU这五个大系项目，这些科技项目基本都是增加单位血量/伤害/视野/雷达范围、获得部分单位新能力、新单位获得和加快资源收入这几种。如何选择这些科技在开局时尤其重要，因为刚开始时科技点有限，并直接影响以后的战略，就个人来说，我用UEF开局时就喜欢先解锁炮艇建造项（空军的GUN SHIP），刚好把开局那5点用完，炮艇可是个好东西，血厚、DPS也高，是快攻闪电斩首的利器。



三大种族分析

在外星人被干掉之后这个宇宙再度回归到了三国鼎立的时代，25年虚假的和平也为各族的科技推到了一个新的高度，这三个种族的各种对应单位功能基本相似，但由于科技研究的不同，令到各个族的打法也截然不同，大炮主义的“UEF”、多功能的“电子人”、与外星文明有相当渊源的“启示”，下面将详细分析下这三个族的单位以及特色科技。

地球联邦 THE UNITED EARTH FEDERATION

THE UNITED EARTH FEDERATION地球联邦，简称为UEF，这个组织的成立是为了统一整个银河系，这个目的现在已经基本达成。

UEF的人民都渴望和谐和秩序，内部很团结的同时，对外来种族也存有很重的戒心，UEF的激进的领导人也急于要把秩序带给整个银河系。

瑟拉芬被三方联军击败后，UEF利用了人民强烈的团结意识来达成自己在三方联盟的主导地位，基本上，UEF现在是整个联盟的政治、经济和军事的运作机器。

UEF的军队是20世纪的进化版，UEF的指挥官们都要经过严格的精神和忠诚筛选，保证他们每一分子都为维护银河秩序贡献出每一分力。

奉行大炮主义的UEF族造型比1代更加中规中矩，甚至可以说是复古了，科技方面也是相当“平凡”，很照顾新手，所以UEF势力在本作中就相当于是个入门级别的种族。

普通单位点评

虽然UEF的单位没有任何特殊能力，但总体来说，UEF单位的血量和射程普遍比其他两个族要高一些，弥补了太过“平凡”的差距，在通过科技解锁后，部分单位的火力提升也相当可观，例如坦克自行火炮和战列舰的双管变三管炮、以及轰炸机的爆破范围增加等；陆军、海军和建筑物都能通过科技升级装上防空炮，这也能让UEF势力的防空能力加强不少；发电厂升级科技后可获得修理功能，作用跟1代的工程站差不多。



实验单位点评

除了大炮还是大炮，崇尚大炮主义的朋友赶快加入UEF的阵型吧。

胖子2（FATBOY II）：所有陆战单位中射程最远的家伙，身上装有4门普通3管炮和一门3管主炮，射程之远让一般的防御炮台望尘莫及，DPS很可观，攻城大杀器，在UEF中算是比较实用的实验单位。

AC-1000实验炮艇：UEF一直都是炮艇专业户，这次也不例外，但凭心而论，这AC-1000的性价比有点低，DPS没想象中的高，并且目标太大容易吸引火力，用相同的资源去爆一堆普通炮艇效果会很好多。

超级机器人（KING KRIPTOR）：巨大的超级机器人，身上武器繁多，双手超能量炮，双肩导弹发射器，头顶4门榴弹炮，另外还有3门3管炮，看上去相当吓人，攻击力是不错了，射程也可以接受，攻击频率偏低，没有对空能力，要养起这个大家伙可要多配几个保镖才行。

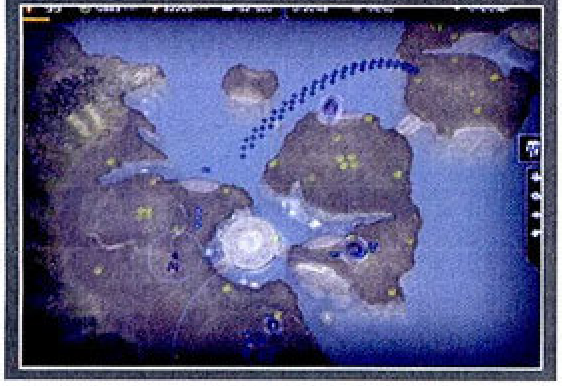


空母（MEGA FORTRESS/ATLANTIS II）： 这次UEF有两种空母，一种天上飞，一种水中潜，两种都自带制造飞机能力，装载量都是25，个人感觉两种都差不多，大家都爱揍它们，真要用的话还是老实蹲后面给前线补给军力吧。



人间大炮（NOAH UNIT CANNON）： 本次UEF最大的亮点，可以快速把成群的陆军单位发送到射程内任何角落，自带廉价兼极快的陆军制造能力（比兵工厂便宜得多快得多），装载量20，发射的时候很震撼，建造个3到4门后一起发射，拉到大地图视角那感觉真不是一般爽，500人口射几次就爆了，相反的，要是一不小心让敌人在自家附近造了这么一个东西，也不是好玩的。





整体战力分析

UEF陆军整体来说还是极具攻击力的，在胖子远程炮火掩护下其他陆军兵种和超级机器人这样的大杀伤武器一直往前推是个不错的选择，当然，空军是必须的，文章在一开始也讲到本作的制空权尤其重要：人间大炮的射程对于大部分地图来说都是致命的，在3V3以下的地图中都是覆盖全场，并且在人间大炮中建造部队只需要20不到的质量和3秒左右的建造时间，平均每分钟就能在对方底盘制造一场金属暴雨，运输期间无法拦截，无数的部队从天而降对于任何人来说都是相当麻烦的事情。

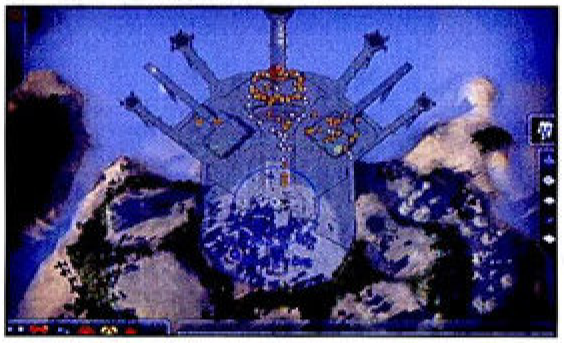
陆军里面的“全民防空”科技相当实用，在空中打击如此泛滥的本作中，多一分防空的力量就意味着多一分生存的几率，配合空中战斗机的力量，上下夹攻。

空军方面，UEF的炮艇可以说是三个族中最快能建造出来的，因为研究点数只需要5，所以UEF相当适合用炮艇打快攻，战斗中期的实验炮艇需要强大的空军支援才能发挥效力，要不要用就要看个人需要了。

海军这次的地位有点动摇了，变得贴近真实，炮舰射程也不远，打不到内陆去，基本只能靠空母辅助空中力量才能继续深入打击。

任务关卡小TIPS

由于是上手种族的任务关，所以并没有什么可以刁难的任务，熟悉节奏后大家专心爆兵基本都可以轻松度过。



电子人 CYBRAN

这次电子人的造型可以说是3个族中最帅的，剧情中也以主角的身份领导正义一方在这场小战争中走向胜利，电子人这次的综合能力应该是3个族中最强的，因为2代中电子人又增加了不少实用的单位和科技。

普通单位点评

电子人的陆军单位在初期对比其他两族略显贫弱，但科技升级后，他们可以获得自爆、速度加快、喷射跳跃以及短时间内极大提升血量的能力；空军除了战斗机和轰炸机二合为一外中规中矩，没有什么特别之处；海军依然可以在陆上横行霸道，科技升级后可大大提升射程和陆上行进速度；建筑物也能自爆，发电厂升级可以获得以10：1的比例用能量转换质量的能力，资源从此不再愁。最重要的一点，电子人的攻击都是可以穿透防护罩的（反弹力场除外），代价是伤害降低。

实验单位点评

一眼看过去大部分都是多脚爬行类。

蜘蛛（MAGALITH II）： 1代的蜘蛛相当威武，2代的就斯文多了，攻击力也是被削弱了很多，原来一门高能切割炮阉割成了两门小型远程切割炮，再在头顶加门粒子炮，后尾加4门小型光束防空炮，虽然一两只成不了什么气候，但对付杂兵还算绰绰有余，也不失为一个实用的单位，性价比很高。



恐龙（CVBRONASAURAS REX）： 看过宣传片的朋友都应该有对这只大蜥蜴感到震惊，但游戏中的表现实在马虎，主要是射程太短，武器太少，近身喷火威力极大但几乎没出场的机会，榴弹炮和背部的散射光束威力也不高，5万HP纯粹就是一只当靶子的血牛。



大虱子（SOUL RIPPER II）： 电子人的实验炮艇，射程很短但威力高，尚且可以把这只虱子看成是飞行版的恐龙，血比UEF的实验炮艇厚，可以集结数只玩突然袭击，推荐使用。



反弹力场（BOMB BOUNCER）： 相当实用的护盾型实验单位，可以把远程火炮、轰炸机的投弹和榴弹炮等武器的炮弹弹开，自身血量高，并且能够发动等离子风暴，杂兵基本一下秒，冷却时间也快，运用得当可以成为很厉害的大杀器。



磁铁（MAGNETRON）：可以在影响范围内吸引或者弹开敌人的陆上单位（包括普通单位、实验单位和ACU），影响范围很大，虽然磁铁的两种功能需要手动启动，并且有时限，但如果造两个挨一起的话就能够让效果一直持续。启动“吸引”功能时，被磁场吸住的单位如果吸到磁铁本体时会持续受到大伤害，就如银河巨像这样的血牛单位也撑不了多久；如果是开启了“相斥”功能，敌人陆上单位就好象被特级台风吹到后退一样难以靠近磁场作用范围内。功能奇怪，但很实用。



大脑（PROTO-BRAIN COMPLEX）：相当于高级研究所，科技点的产量为5.0（普通研究所才0.6），大脑部分可以飞起来对地攻击，不过攻击力基本可忽略。



整体战力分析

虽然对比1代单位数量少了很多，但这次的电子人军队的能力实际上比以往更为全面，普通陆军单位升级喷射跳跃后无须运输机就能独自跨越地图中绝大部分的阻隔，攻击机器人有终极保命技能，科技全升后使用此技能血量可以达到3600多，这已经是普通单位中相当高的级别了，打不过再快速跳走，逃不了就直接自爆，这让电子人的陆战单位可以衍生出相当多的战术，另外如有蜘蛛和反弹力场的配合进攻也让人更加放心。海军能上岸也让这场战争增色不少，拥有超远城炮火的炮舰完全可以充当胖子来用，掩护友军安全前进。

空军方面，电子人的战斗机同时具有轰炸机的能力，一物2用，相当超值，中期开始有实验炮艇大虱子也能让空军的战斗力更上一层楼。

任务关卡小TIPS



电子人的关卡除了第1，6关以外，其他都没什么特别，下面说说简单的打法

第1关：敌人疯狂地从3个缺口冲进来，先积累科技点数解开建筑物系防护罩的项目，防护罩和点防御互相配合可撑过大部分场合，如果感觉防空薄弱的话也可以制造防空、导弹防御系统和防护罩一体化的机器人来撑场，注意最后数据下载进度在90%时，ACU单位准备到左下角的传送点逃跑就是了。

第6关：由于是最后一关，敌人大量的空军和实验单位会一波接一波地攻过来，但不必担心，先用手头上的科技点解开蜘蛛和防护罩的项目，派工程师到后面收集那些大量的废铁，大量制造战斗机和数量相当的蜘蛛巩固防守，在击破4个防护罩能源点之前造好反核弹，这关基本就这样过了。





启示 AEON ILLUMINATE

继承了外星科技的启示这次又再有惊人的举动，海军单位人间蒸发，取而代之的是具有两栖功能的陆军单位（泰勒偷懒……），唯一一种可以称得上是海军兵种的大概就只有那个使用浮游炮的实验单位了。另外，由于启示使用的都是粒子系武器，所以这次也没有榴弹炮这种东西，换言之，2代的启示是3个种族中单位中普通单位最少的种族。

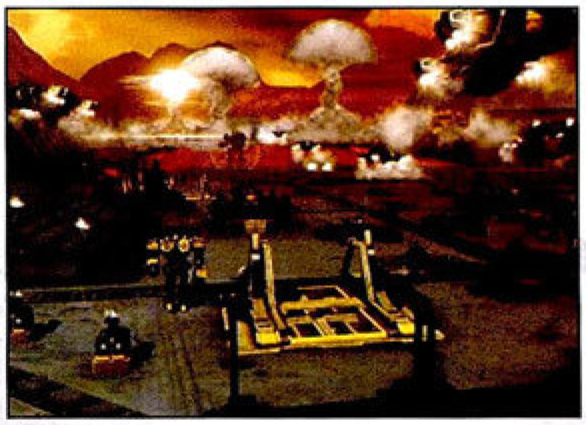
普通单位点评

这次的定位虽然奇怪，但实力依然强劲，陆军兵种基本都是两栖（除了攻击机器人），所以在有水的场景中能够相对自由地发展，导弹发射车的攻击力和射程都不错，并且有一定的跟踪能力，对比另外两个种族的导弹车真是实用得多；空军拥有扰乱对空武器的科技，解开该项科技后，飞机后尾定时会放出橙色的扰乱弹（频率较高），让敌人的瞄准系统找不到北，大大提高生存率；陆军兵种有种特殊的光环单位，可以帮周围的己方单位增加20%左右的血量（所有陆空单位以及部分建筑单位有效），也是相当实用的兵种之一；发电站可以升级获得电击风暴，不错的小范围杀伤技能。

实验单位点评

启示的普通单位被阉割得所剩无几，还好实验单位的数量足够多，实用性还可以。





海上猎人（WILFINDJA）： 上面所提到的唯一可以称作海军兵种的东西，似乎也是启示唯一可以放出鱼雷的单位（也可以放别的东西），那一堆浮游炮看似彪悍但实际上射程短得要命，各位还是把资源留来造其他更实用的东西吧。


大田螺与忽悠炮

大蜗牛（URCHINOW）： 启示唯一的远程攻击实验单位，虽然没有UEF的胖子2射得那么远，但还是可以接受的，这东西还是两栖的，性价比比UEF的胖子和CYB的蜘蛛要高一截。

对空机器人（AIRNOMO）： 本作中唯一的防空实验单位，身上装有6门快速防空炮，所以对空的效果也很明显，虽然血量感觉有点不够，但已经对得起这个价了。


银河巨像与对空矮冬瓜

银河巨像（UNIVERSAL COLOSSUS）： 启示的重型攻击机器人，眼部可发出高能粒子切割炮，双手的磁场武器可以把小型单位秒杀，整体火力跟UEF的超级机器人比应该差不了多少，射程没有超级机器人远，这两个庞然大物真打起来了银河巨像可能会在射程方面吃亏。

吞噬磁场（PULINSMASH）： 展开后能把小型单位吸进磁场中破坏掉，另外可以把部分粒子武器的炮弹吸进去，比较奇怪的武器。


吸精大法

飞碟（DARKENOID）： 毁灭光柱的威力被大大削弱，新增的小光线炮威力也低得不可思议，这东西从1代开始的主要用途就是用来砸人的，控制的好可以在被击坠时砸倒一片敌人单位。


飞碟

空间神殿（SPACE TEMPLE）： 一定程度上可以媲美UEF人间大炮的远程传送门，除了普通兵种，就连实验单位也能瞬间传送过去。


神殿

洗脑炮（Loyalty Gun）： 顾名思义是用来占领敌人单位的，射程只比一般炮台远一圈，不过一但被它瞄上了，就算你走得再远，最后也只有被洗脑的份，实用度比较低的实验单位，单人战役或者是任务模式时还有点用。



整体战力分析

启示族的普通单位之少实际上更容易把控，因为绝大部分单位都很实用，就算是只造导弹发射器也能一路笑到底，能增加血量的特殊陆军单位也能大大提高部队的生存能力，大部分单位有两栖功能，同时纵横海陆两地，发展空间更广阔，空间传送能力更让这支部队更加神出鬼没。实验单位品种之多，中期发展起来，启示的部队将更加难以攻陷。

空军由于有扰乱防空炮火的能力，在实际战斗中对比其他两族更能持久地战斗。



任务关卡小TIPS

听很多朋友说刚从UEF的关卡转过来启示族的任务一上来就被打了个措手不及，其实启示族的关卡也就是第一关的节奏让一般人难以跟上而已，一开始用运输机把工程师运到大陆左上角占领那几个资源，手比较快的还可以把水路沿岸的炮台给占了，初期兵力不足时可以先撤到那个大匝口让敌人轰那堆垃圾，然后在旁边慢慢磨，之后着重生产战斗机（战斗轰炸两用）和导弹发射车基本就能轻松完成任务。

关卡的可玩性还可以，不是太差，但也没什么出人意表或者让人印象深刻的地方，总体来说不如Supcom1和FA的剧情关卡好玩。至于故事本身，就是有一个反角塑造的不错，其他人都不怎么样，事件构思也平平无奇，不扯谈，也没亮点，还是不如前代。人物CG和过场动画看得出是低成本产品，时间短而且感觉比上一代更粗糙。要说有什么比上一代进步了，那就是场景设计多样化了，地图美观性更上一层楼，不过个人认为窄小平台式/关隘式地图有点过多。

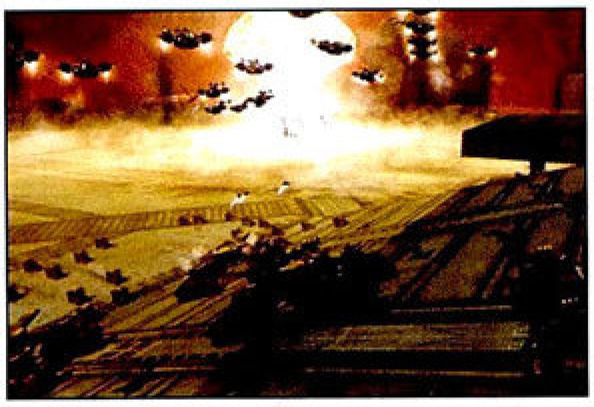


关于启示的历史

人类和外星人的首次接触，是在一个名为瑟拉芬二号的星球上，地球帝国军（地球联邦的前身）在进行殖民任务的时候发现了这些异族，并将他们称为“瑟拉芬”（1代资料片中外星大军瑟拉芬的一个分支），它们将“和平与博爱”作为自己的“道”（处事哲学），但地球帝国军的高层并不认为这些外星人是友好的。

一些爱好和平的人类暗中与外星人和平相处，并被“道”所吸引，成为了这一哲学的忠实信徒，而外星人也很乐意传授知识给这些和善的地球朋友。

好景不长，地球帝国担心外星人会威胁到自己的统治，下令要把它们从这个宇宙中铲除，虽然外星人用高科技武器抵抗了一段时间，但最终还是不敌这些充满侵略性的敌人，惨遭灭族。





外星人在战败前把所有的科技和预知未来的能力都教给了那群地球朋友，此后继承了外星人遗志的地球人创建了AEON ILLIMINATE一族，即“万古启示”，并在日后瓦解了UEF那灭绝人性的“黑日计划”（1代万古族最终关），持续了千年的银河战争终于暂时画上了句号。

三方联军成功击败瑟拉芬大军，万古启示把自己的名号AEON ILLIMINATE更改为ILLIMINATE，即“启示”。

一些牢骚

上面对《最高指挥官2》的系统以及各族的分析就暂告一段落了，改进的优点不少，但缺点也随之而来，下面就这些缺点发点牢骚：

1. 地图感觉小了很多，地图说明也没有象以前“20KM×20KM”这样直观的大小数值，飞行单位的飞行速度慢了很多，大概是地图本来就小吧，不做这样的调整就难以调整平衡了。

2. 单位用途高度集成，太依赖研究来进行能力提升，单位种类高度简化，初期是坦克大炮，到后期也还是坦克大炮，只是中间研究升级后数值和能力获得变化，中后期的实验单位也并不能取代这些单位成为主力，最多也只是锦上添花。科技树好是好，这带来的单位简化也太过分了，希望以后的官方更新能改进这点，毕竟在更新方面，1代和资料片都是做得相当不错的。



3. 新的经济系统导致难以把基地规划得太长远，再加上要不停的花研究点，导致多了很多需要来回点击操作的地方，经济建设简化省下的操作都被这些新增的操作吃掉了，总体来说游戏的战略因素从建设转移到了研究之上。有些人会喜欢，觉得研究树使战略决定变得更加难以改变（因此更加重要），不像以前只要有经济就可以很快转型，另外可以多花精力在控制战斗而不是玩simcity上；至于喜欢把战略体现在加强己方建设/摧毁对方建设之上，喜欢全面战斗而不是专攻某种战斗的玩家，则肯定会失望。

4. 大部分单位射程相当短，感觉象是一夜回到解放前，一堆单位挤在一起，后方的单位因为射程不足难以有效利用火力，这使微操在这里变得相当重要，真打起来了就变得有点冷兵器化或者星际化的感觉。

5. 风格方面，爆炸效果还算华丽，比上一代有进步（除了核爆退步了），建筑和建造动画进步更大，但受到射程缩短的影响，整体战场观感反而不如一代，损失了一些现代/科技战争的感觉，多了些玩具感。

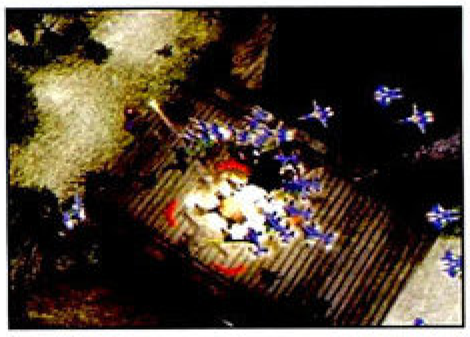
6. AI表现很蠢，不禁止空军和核武，基本就爆这两样，把空军和核武都禁止后就不怎么会打了，而且AI方的单位比我方的单位能力要高出一截。

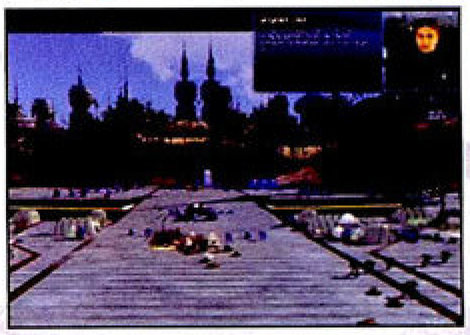


小结

可以确定《最高指挥官2》在游戏规则与平衡方面是一部妥协之作，为了取悦主流/休闲玩家而牺牲了一些喜欢大场面、长时间战斗、全方位拉锯战的死硬派玩家的追求（单就这几点而言，实现得最好的还是《横扫千军》）。如果你正好是后者，那么你会有一定程度的失望，因为玩2代跟玩1代资料片的感受很不同，跟《横扫千军》就差更远了。

但即使你是这种死硬派玩家，本作也不见得一无是处，比起1代还是有不少进步的地方，尤其是在战术多样性方面。相比市面上其他传统RTS，supcom2还是相当出色的。这种风格的改变或者说妥协在商业上是成功还是失败，尚须拭目以待。而就像1代一样，这个游戏要成熟，或者要满足一些不同爱好的玩家，还需等待各种补丁和mod。单就引擎来说，《最高指挥官2》还是相当有潜力的，前提是日后放出地图编辑器，地图大小可以支持更大的，以及经济系统的可修改程度足够高。







新闻地带

电子歌姬再秀 《初音未来 2nd》发售日决定



世嘉本日（3月9日）在举行的“初音未来之日感谢祭 39's Giving Day（ミクの日感謝祭 39's Giving Day）”内的舞台上公开了PSP用初音未来系列续作《初音未来 -女歌手计划- 2nd（初音ミク -Project DIVA- 2nd）》的发售日期，本作将于2010年7月29日发售。价格为6090日元。



本作是《初音未来 女歌手计划》的续作、系列作是以歌声合成软件代言虚拟偶像歌手初音未来为主角的音乐韵律节奏游戏，让玩家透过音乐节奏方式享受未来百变造型与歌舞表演的乐趣。





PSP超强冒险新作 《幻想传说X 换装迷宫》大公开



传说系列最新作公开，本次登录的游戏平台为PSP！新作中，目前已经确认主人翁是双胞胎兄妹，他们的职业就是可以随意更换衣服改变职业的“换装士”。本作其实是《换装迷宫》系列的最新作，并非为传统的冒险类型。不过，本作和传说系列的第一作颇有渊源，新作中将会完全收录系列的原点作品《幻想传说》。

另外，《幻想传说X 换装迷宫》战斗系统将会采用全新战斗系统！

NDSL新游戏

龙珠DS2突击！红绸军

游戏类型：动作冒险类
发行厂商：NBGI
发布时间：2009年2月11日
推 荐 度：★★★★



本作是描写人气动漫作品《龙珠》的中少年时代孙悟空冒险故事的3D动作冒险游戏，是2008年9月18日发售的NDS游戏《龙珠DS》的续作，讲述孙悟空大战红绸军的经历。游戏内你还将遇到阿拉蕾等热门角色。





三国志DS3

游戏类型：战略模拟类
发行厂商：Koei
发布时间：2010年2月18日
推 荐 度：★★★★



游戏以中国三国时代为舞台，玩家扮演三国时代君主的其中一人，通过内政、外交、战争等方针统一中国大陆。《三国志DS 3》是《三国志》系列在NDS平台的第三款作品，游戏以2003年发售的PC版《三国志V》为基础将战略画面焕然一新、并追加新武将、兵器、特殊能力等要素，还将搭载短时间也可以进行游戏的“英雄征途模式”。

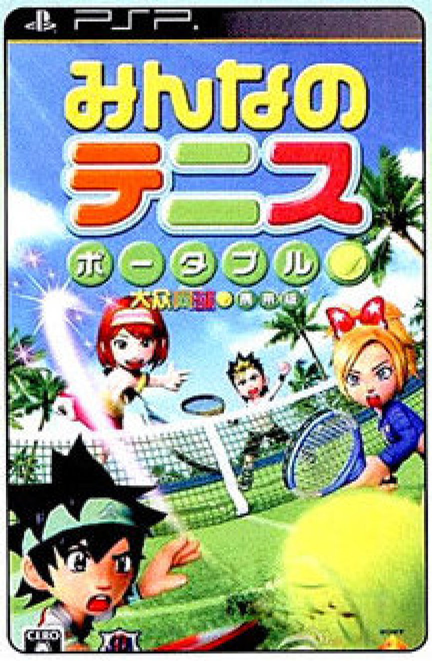


PSP新游戏

2U.com.cn 兔友网

大众网球 携带版

- 游戏类型：体育游戏
- 发行厂商：SCE
- 汉化程度：未汉化
- 发布时间：2010年2月25日
- 推 荐 度：★★★★



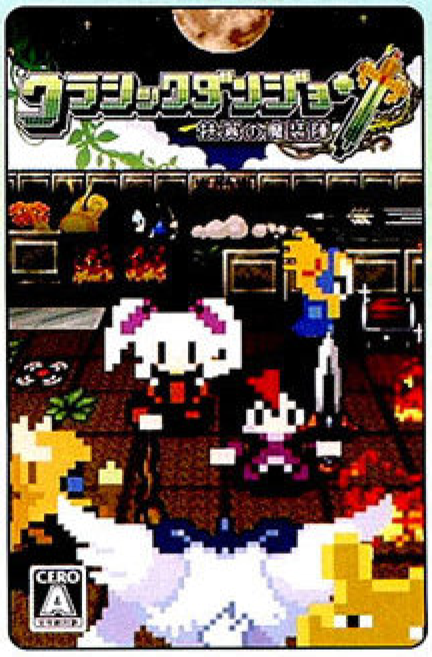
PSP游戏《大众网球 携带版》是2006年发售于PS2平台《大众网球》后继新作，继承前作操作的简单及爽快游戏特征，加入众多新要素登场。玩家选择角色，前往世界各地的球场上展开网球比赛，游戏提供众多角色选择，还包括PS2版未曾登场的角色；另外游戏提供角色装扮要素，装饰超过300种以上。





经典迷宫 扶翼之魔装阵

- 游戏类型：角色扮演类
- 发行厂商：日本一
- 汉化程度：未汉化
- 发布时间：2010年2月18日
- 推 荐 度：★★★



《经典迷宫～扶翼之魔装阵～》是日本一Software公司以经典2D点阵风格描绘角色的动作RPG游戏，不仅游戏画面采用复古风格，音乐也可以在真实版和8bit版之间进行切换。游戏的基本流程是在据点做准备后挑战迷宫的反复进行，玩家可以操作性格各异的9位角色作战。角色的成长内容也将根据切换而发生变化。



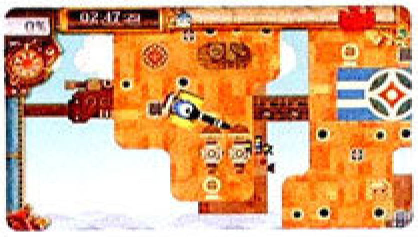


100万吨的啪啦啪啦

- 游戏类型：动作游戏
- 发行厂商：SCE
- 汉化程度：未汉化
- 发布时间：2010年2月18日
- 推 荐 度：★★★



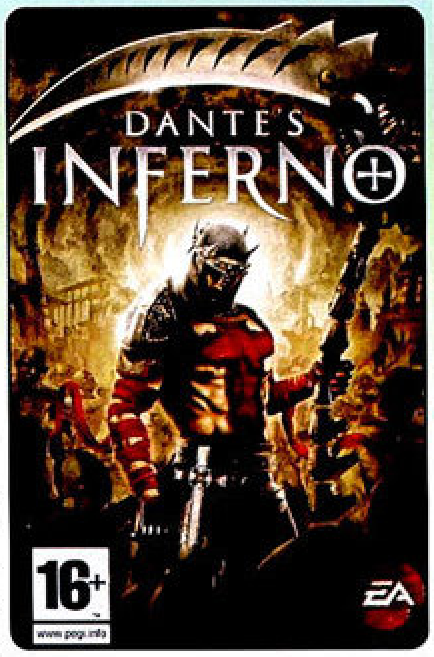
《100万吨的啪啦啪啦》是由制作《勇者别嚣张》的小组“PlayStation C.A.M.P!”开发，以可爱拼布风格设计的动作游戏。游戏内容为让角色乘坐小型空飞运输船，在接近巨大的空中战舰时，以武器将其破坏后解体掉落。但除了机器人及飞弹，还有坚硬的装甲保护着，想摧毁战舰并不容易。玩家不但要一边避开巨大战舰的反击，还要一边持续破坏，并救出被囚禁的伙伴，对反应能力及战斗力是一大考验。





但丁的神曲

- 游戏类型：动作游戏
- 发行厂商：EA
- 汉化程度：未汉化
- 发布时间：2010年2月9日
- 推 荐 度：★★★★



改编自意大利诗人阿利盖利·但丁的不朽名作《神曲》的第三人称动作冒险新作。《神曲》全诗为《地狱》、《炼狱》和《天堂》三部分。《神曲》采用中世纪文学特有的幻游形式，但丁以自己为主人公，假想他作为一名活人对冥府进行了一次游历。主人公但丁游历了由边狱、贪色、饕餮、贪婪、欺诈、背叛所组成的9层地狱以及炼狱，最终找到恋人、愤怒、信奉邪教的灵魂并一同进入天堂。





原来手机还能这么玩

这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。



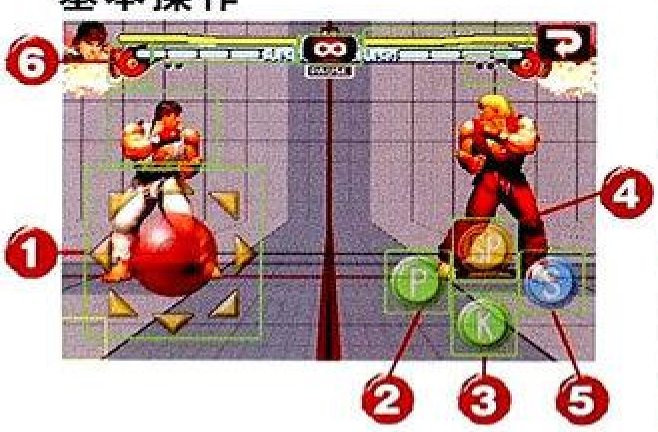
本期主打区

街头霸王4
iPhone版登场



厂商Capcom在手机iPhone上也推出了这款重磅作品，让你手握便携设备，享受火热对战带给你的兴奋。

基本操作



1为方向键，通过触摸来控制角色的移动和输入必杀的前序方向。

2、3、4、5分别为功能键：拳、脚、必杀和EX键，施放必杀技和EX技能还有超必杀技时分别要按相应的按键。6为能量槽。可说本次的按键被大大简化，就算手机的操作精度不高，你熟悉后也能顺畅地进行操作，施展各种技能。

多种模式

除了战斗模式外，游戏中还有训练模式，对战模式等多个模式。训练模式中你可以进行基础训练和必杀技训练等等，让新手也能很快熟练。而对战模式中则可让你和朋友进行对战。



▲ 游戏中的模式十分多。



▲ 两个IPhone玩家间可以用对战模式对战。



涂鸦奔跑
动的不是人是“纸”

Doodle Run

别以为这是一则漫画，你通过滑动纸片来完成奔跑、跳跃、飞行和射击等动作，最后通过危险的涂鸦世界。



Sky点评

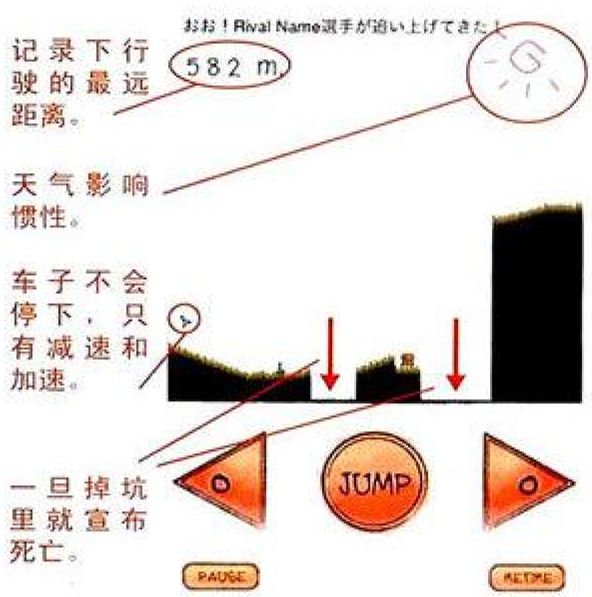
优 非常有创意和新鲜感的游戏，边过关边涂鸦，游戏之余还不自觉的涂鸦出一副“美景”。

缺 上手很难适应，动的不是人是“纸”，所以很多操作都是相反的，而且游戏画面太过血腥，少儿不宜。

自行车骑士2
看看你能骑多远

Bike Rider2

一款疯狂自行车赛车游戏，画面及其简单，利用触摸控制加速和跳跃，挑战恶劣的道路和山谷，看看你能骑多远，不要被竞争对手超越！



Sky点评

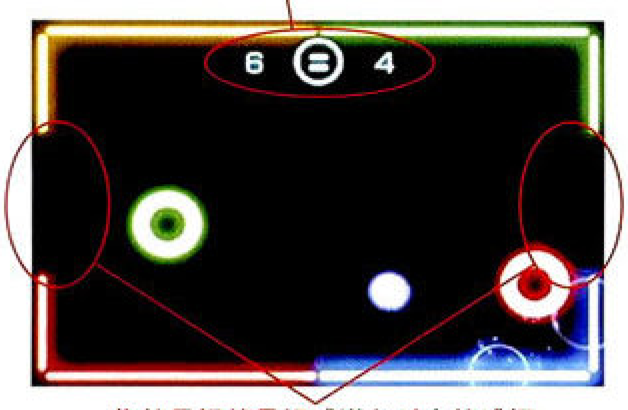
别想试图背下地图，因为每一场地图都不同，所以骑得远不远有很大一部分来自于运气。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

发光曲棍球2
和朋友对战吧！
Glow Hockey 2

非常容易上手的类似曲棍球的小游戏，你可能在现实中的游艺厅里看到过，游戏画面精美，提供了多种对战模式，玩家不光可以跟电脑竞赛，还能和朋友来进行对抗。新增了蓝牙对战；改善了wifi模式。

双方比分，先得7分者获胜。



你的目标就是把球送入对方的球门。

Sky点评

把手机屏幕很好的和这款老式游戏相结合，还是建议两台手机玩，否则碰到一个手特别大的你就根本看不见屏幕。

烹饪大挑战
看得都没心思解谜了
Cooking Quest

著名游戏厂商Big Fish出品的一款解谜游戏大作！我们的主角有幸被邀请参加了Food镇一年一度的厨师大赛，不仅要寻找隐藏的物品，还要管理你的资金流动来购买提示道具，准备好一道道美味名菜来让裁判对你刮目相看。



▲ 根据左边的食物清单，在右边的场景中找到并购买、烹饪。

Sky点评

优 一天下来，关于吃的英文词汇量有显著提高。

缺 一个场景物品太多，用手随便在屏幕上一扫，找到一堆，难度被降低了。

纽约叠楼
Tower Bloxx New York

一款叠楼游戏，测试您的反应能力和技能，利用重力触摸控制吊车不断向上堆叠楼层！纽约版本引进了新的游戏元素，3D的游戏画面，非常容易上瘾！



Sky点评

非常考验眼力和手感的游戏，当然也要考虑到惯性因素，可是对于那些手指太大的人来说还是比较困难。

扫描仪
拿在手上的扫描仪
Scanner Pro iPhone

支持扫描多页文档、Email发送文档、将文档上传到网盘。



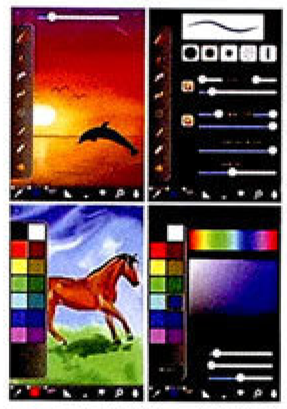
Sky点评

优 记得机器猫有一种记忆面包的工具，将书本一页一页的印在面包上吃下去，就可以把内容牢记于心，大家千万别误会，介绍这个软件并不是让大家做一些投机取巧的事。

缺 如果想扫描一本8开或以上的文件则只能玩起拼图了。

艺术工作室
让手机成为你的画板
ArtStudio

ArtStudio是一款专业的绘画绘图软件，软件采用了新的识别技术和功能，结合了线条平滑和识别技术，让软件对绘画的线条、压感和各种不同的绘画效果，都能够有更好的表现力，软件提供了非常丰富的功能和效果。



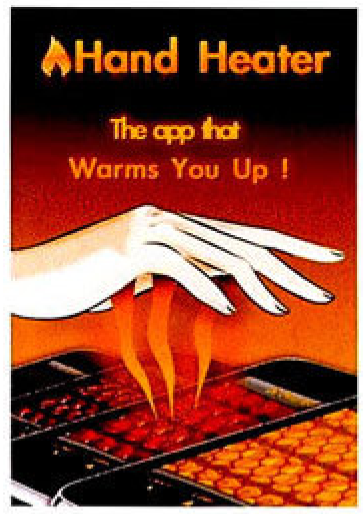
◀ 25种不同的笔触效果、8种不同参数的高级画笔；8种图层操作及效果选择、自定义色彩、模糊锐化等常用效果；可以从图片库内倒入图片以及保存。

Sky点评

小巧方便，走到哪画到哪。

暖手器
用手机暖手？
a Hands Heater

一款暖手加热器，能快速温暖您的手。



◀ 提供4个温度模式，和火锅的电磁炉类似。

Sky点评

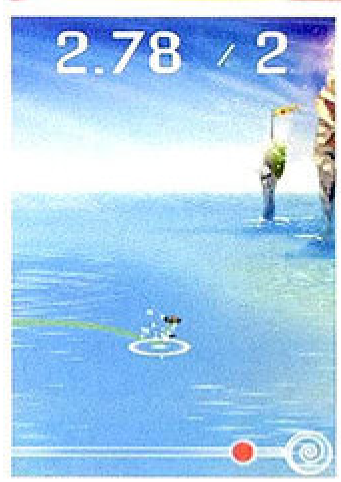
优 冬天等公交车、地铁的时候随时可以暖手。

缺 一直没搞清楚原理所以没敢用，万一有天手没暖成手机先暖出火了。

水上漂石
还记得年少时的回忆吗？
Skipping Stones

一款跳石游戏，相信能勾起不少人童年的回忆，玩法很简单：重力的控制，三种游戏模式可以调整。





▲ “拿起”石头判断石头和水面的切入点。

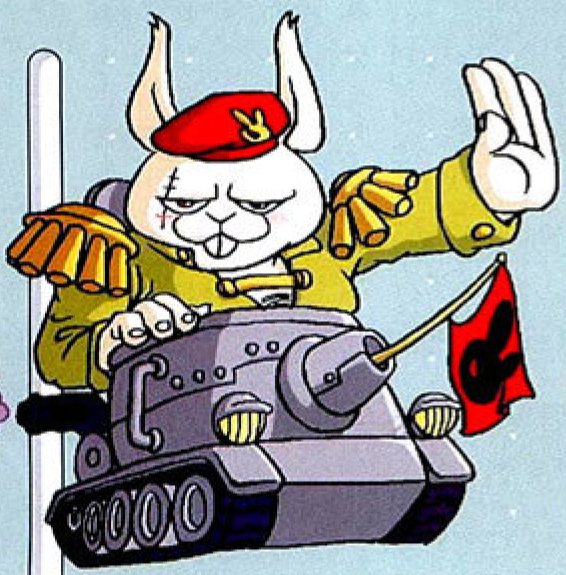
◀ 看谁把石头扔得远，并且跳跃次数多。

Sky点评

优 重回童年的美好。

缺 容易把手机扔出去，得不偿失。

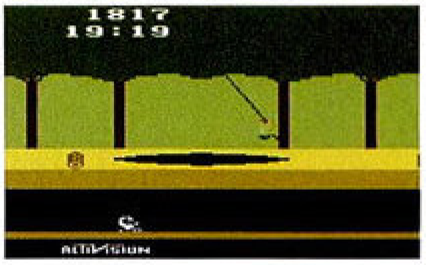
游戏历史上的4月

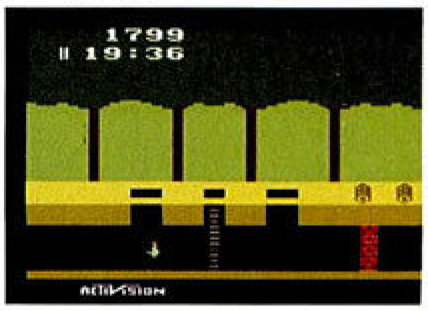


1982.4.20

堪称是横向平台式动作游戏鼻祖的“陷阱(Pitfall!)”由ACTIVISION推出。其最初的版本是ATARI2600版，后来也广泛出现在Intellivision、Commodore 64、Colecovision、A800以及MSX等硬件上。这部作品的年代是如此的久远，以至于连FC上都只有其强化版“超级陷阱”而没有原作的版本。不过该作的生命力却是相当的持久，后来在MD、SFC、PS、GBA乃至PS2、GC、XBOX等硬件上都可以见到他的身影其最新作“陷阱 大冒险”于2009年在Wii上推出。

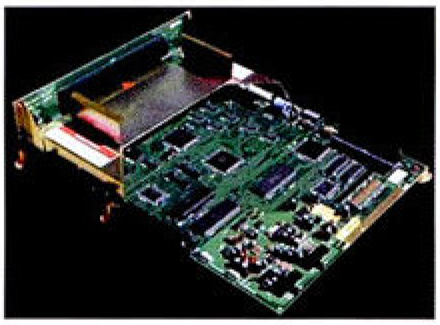






1990.4.26

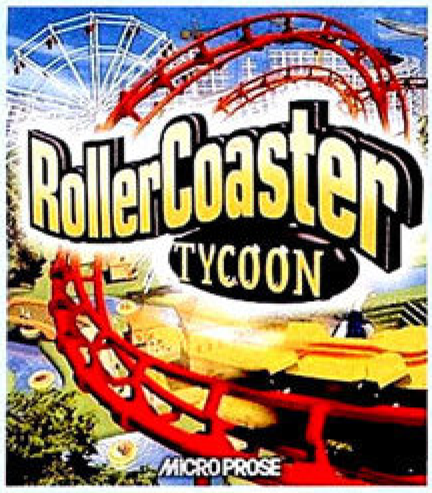
SNK公司推出其主力街机底板NEOGEO MVS。其全名是MULTY VIDEO SYSTEM，使用MC68000为主处理器，时钟频率达到12Mhz，要比MD所使用的要快上一半，另有Z80负责音效处理。该硬件的总发色数是65536，同显达4096色，卡带容量上限是330Mb，这样的指标远远凌驾于当时的主流家用机之上，比CAPCOM的CPS1也略有胜出（CPS1的主频是10Mhz）。同时有“越战1975”、“麻雀狂列传”、“职业棒球明星”和“魔神法师”4款对应作品上市。次年CAPCOM的“街霸2”问世后，SNK不甘落后的于年底推出了“饿狼传说”，从此拉开了MVS主板的对战游戏专用平台之路。至1995年底“RB饿狼传说”首次突破330M卡带容量上限而推出了GIGA版升级型，该主板的生存周期一直延续到2004年，堪称是业界的奇迹。

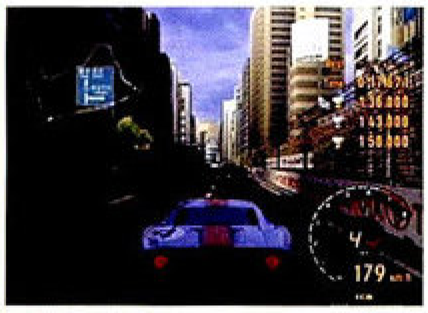




1999.4.1

孩之宝公司(HASBRO)推出“RollerCoaster Tycoon（过山车大亨）”。由苏格兰设计师Chris Sawyer打造的该作是一部经营模拟类的游戏，玩家需要在游戏中以打理自己以过山车为主要业务的主题公园，让游客充分享受过山车的刺激。游戏对应的是WINDOWS平台，后来也推出了XBOX移植版。根据记录，该作仅仅在北美就售出了388万份，在全部PC游戏中仅次于模拟人生、魔兽世界、星际争霸、神秘岛和半条命，居于第6位。而Chris Sawyer更是因此而获得了该系列1.8亿美元收入中的3000万美元。









2001.4.28

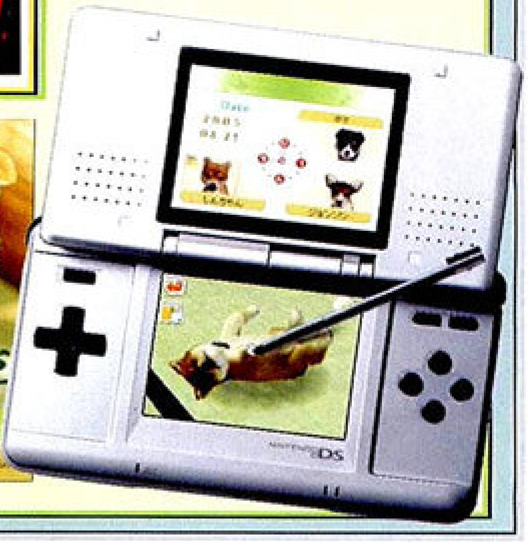
索尼推出精心酝酿的PS2战略性大作“GT赛车3”。在Polyphony Digital的全力打造下，该作可谓是充分牵发了PS2的硬件实力，以近乎完美的贴图和光影处理，完全取材自真实世界的赛道和车辆，细致入微的操作手感，加上数量惊人的充实内涵征服了全世界的玩家。游戏在FAMI通、GAMESPOT和IGN三大媒体都获得了超高的评价，最终达到了日本本土189万、全球累计1489万的销量，堪称是索尼第一方作品和拟真类赛车游戏的代言人。



2005.4.21

任天堂推出NDS游戏“任天狗”。这是一款专为NDS量身定做的作品，充分发挥了NDS的独有机能，通过触摸屏和麦克风来对小狗下达各种指令、进行情感交流，将电子宠物类游戏推向了一个全新的境界。正是由于这部作品的推出，使得NDS的人气迅速攀升，可以说其意义不亚于当年GB的“口袋妖怪”。游戏在日本获得了FAMI通40分满分评价，销量达到190万；而在海外更是疯狂热卖，全球累计销量超过2350万，高居NDS榜首！因此有人戏称，PSP就是败在这只小狗的身上。





囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧語

● “星期三到星期四，我们将清除Katana，上帝保佑我们能安全回家。”——以色列军方因为一位士兵在Facebook上的泄密而不得不取消了一项行动。该士兵在Facebook上的更新被军方获知立即终止了该次行动，当然这名交友网站爱好者也因泄密而被处以10天的监禁。

● “如果你不继续充值，你的角色随着游戏时间的延长反而会越来越弱。只有当你再次充值之后才会恢复正常。”——单机游戏怎样才能持续的赚钱？近日，有人爆料出SONY公司的一个可怕的阴谋：游戏自动删除技术。说白了，就是当你游戏玩到一定时间时，如果你不继续充值，该游戏就会自动删除一些内容，让你无法获得一个持续的游戏快感。当然，这一切还仅仅是SONY技术部的设计图而已，并未成为现实。

● “我姐说如果我有100万粉丝她就把她的宝宝取名威震天。”——2010年2月27日那天，一位无聊人士在Facebook上为此建了一个讨论组，如今后这哥们已经有95万粉丝了。目前Facebook上的讨论重点已经不是100万粉丝能不能达成，而是这孩子的中间名是什么了，目前比较热的名字是“destroyer of worlds”。想像一下，未来你给这孩子打电话，要这样问：“May I speak to Megatron ‘destroyer of the worlds’ please？”实在是太有气势了！

本月最囧 好莱坞式的电脑神偷



真正的雅贼才不会走砸门撬锁那一套，而是真的像好莱坞电影《Mission Impossible》里靓仔汤那样悬空偷得电脑。这是最近发生在美国百思买连锁店的一起盗窃案件。警方介绍说该神偷并未接触店里的地板，而是先顺着水管爬到屋顶，使用横幅遮挡住了监控摄像头，并从屋顶悬空掉下，一共偷得价值26000美元的笔记本多台，整个过程未触发任何安全警报器。第二天百思买员工进门时，只发现了地上的碎片和屋顶的洞。

无所不可萌，春天播报员Haru-chan（春娘）



日本NHK电视台为自己的气象节目新添加了一个天气预报员——来自春季的天使Haru-chan（春娘）。春娘会在今年春季陪伴观看NHK气象节目的观众，告知大家最新的天气情况、最新的冷热变化以及最及时的生活小信息。从以下截图来看，我们还能看见其他的天气娘，例如梅雨娘等。

夹娃娃机中的真小孩



澳大利亚珀斯市，2岁的Cohen Stone趁妈妈不注意，竟然钻到了夹娃娃机里，一直到工作人员的到来小Cohen才从抓娃娃机里解放出来。Cohen的母亲在接受采访时表示，当天她带着儿子在玩耍这台游乐机器，可就在她离开2分钟为儿子买食物回来时，小Cohen竟然跑到了机器内部。起初大家都以为该机器背后有一个大洞或者什么，可巡视一周后才发现这机器完好无损，而小Cohen却变魔术般的钻了进去。

本月最囧 用大富翁纸币买毒品

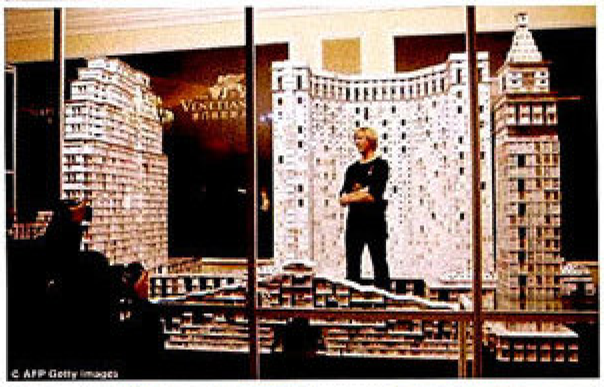


近日一名来自美国堪萨斯州的男子在与毒贩进行毒品交易的时候被毒品贩子殴打，原因是因为他试图使用大富翁纸币来购买毒品。这位满头鲜血的男子在被警方逮捕后表示，他已经用这种假钱买了好几周的毒品了，毒品贩子直到现在才进行报复。现在仍不清楚是什么原因导致这个毒品贩子花了如此长的时候才意识到这种五颜六色的纸币并不是合法货币。

真的猛男，20万张纸牌搭房子

一位名叫Bryan Berg的美国国人用218，792张纸牌搭建了一个大房子，这个房子的造型来自于澳门威尼斯人酒店。Berg花费了44天和4051幅扑克牌来完成这个工程，而整个作品都在威尼斯人酒店里完成。显然这件事情最难的是这些纸牌是直接堆叠起来的，没有利用任何胶水或者绷带之类的辅助固定装置，据说中途有好几次差一点崩溃，但是最后好歹成功了。









星座：白羊座
血型：O
性格：乐天派缺根筋星人
喜欢颜色：黑白红
食物：甜食控，
看到甜食就走不动了
特技：时刻鸡血满槽，
蓄力时间短
最喜欢的动漫角色：
毒伯爵该隐，奥地利先生



COS大家秀

问：大家好，我是电攻特约采访员爱国熊猫，今天我为大家带来的，是一位在无锡读书的杭州姑娘，首先，向大家介绍下自己吧！

答（小小声）：大家好，我是杭州的LLmycat，请……请……请多指教。

问：好吧，LL是个见到陌生人比较害羞的孩子，但其实她扮演的角色都是很刚强的哦。别怕，来告诉大家当初为什么玩COSPLAY啊？

答：因为COS是一种表达二次元的爱的方式吧！刚开始的时候，单纯喜欢作品里人物的造型服装，很想自己也有一套，等真正踏入COSPLAY这个圈子之后就开始享受整个过程，从服装道具前期拍摄准备，拍摄过程，再到后期制作等等……非常喜欢和朋友一起为同一个目标奋斗的感觉哦！



问：看得出来你非常享受这个过程，我也看到了你有很多很多的照片，至今出过多少角色了呢？

答：我去数数哦，1个、2个、3个……47个？咦、咦，我有出过那么多了吗。







来自人间天堂猫娘
——访杭州Coser Llmycat

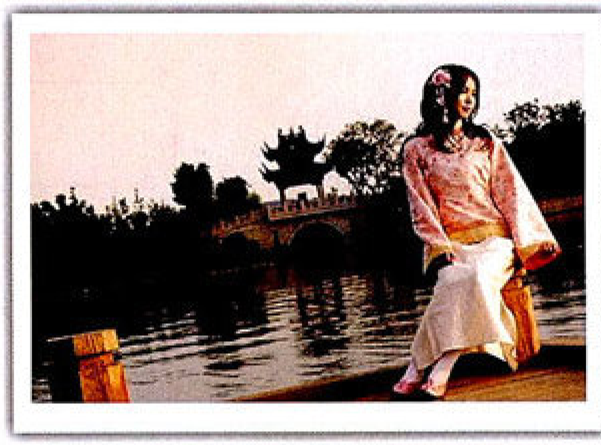
过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

问：47个啊？厉害！有些日本杂志上采访的Coser出过的角色都不一定有这么多呢！那么LL当初怎么进这个圈子的呢？

答：高中的时候看各种ACG杂志时就对Cosplay有所了解，当时被《漫友 COSPLAY 100》里的几张图惊艳到了于是就掉到这个坑里了，现在还蹲在坑底不想出来。真正进圈子是从大学开始啦，跟着社团里的前辈们一起出作品，跟着她们学到了好多好多好多东西，要好好感谢她们的说！然后就是通过论坛、群、同人展，认识越来越多的朋友，这个圈子充满了活力呀，这样存在于二次元和三次元之间的世界太有爱了！

问：LL已经出过这么多角色了，肯定有不少有趣的事情，或者一些囧事，说出来让大家开心开心啦，嘿嘿。

答：恩……记得去拍黑执事的时候，外景地有对新人在拍结婚照，然后路过的时候听到新郎嘀咕了一句：“哇靠比我还帅！”当时就笑抽过去了，哈哈。还有一次在家附近的公园里拍外景照的时候，外公外婆突然路过，还以为肯定不会认出我，结果被两位老人微笑着淡定围观了。要说忘不了的事，其实每次外景都很难忘，欢乐的囧事太多了啊，哈哈，还有和朋友一起出行也很高兴哦！





问：哈哈，LL是混熟了就很活泼的孩子了哦。那么你出过了这么多的角色，肯定对他们都是有爱的，不过最喜欢的是哪个角色，为什么呢？

答：当然是APH里的奥地利先生！原本就对音乐之乡的奥地利非常的向往的，被APH里设定的温文尔雅的眼镜贵族击中了萌点！中世纪的服装和文化，实在太有爱了！



问：我知道LL现在还在无锡读大学，离毕业也就是一两年时间了，那么有没有从现实的角度考虑过自己未来的发展方向呢？或者有没有什么比较明确的未来目标？

答：未来我可是很现实的说，毕业之后能找到一个美好的工作么。其实未来的目标对COS而言并没有什么远大的理想呢。只是稍微有几个角色的执念，觉得一定一定会去完成这样算不？希望能跟着大家学习更多技能 服装道具摄影化妆后期都能再提升提升，尤其是摄影和PS方面的。















问：那今年在COSPLAY上面有什么打算和计划吗？

答：填坑！看着一堆计划然后蹲在地上画圈圈。不过看目前的情况还是比较顺利的啦。

问：好吧，其实大家都有一堆坑要填，这个就是血泪和人民币啊！那么对于广大的同好和喜欢你的朋友们，有啥想说的话吗？

答：Cosplay就是Cos+PLAY！所以重要的是从中感受快乐，享受过程，还有珍惜志同道合的朋友们哦！

游戏社 同人



《蔷薇少女 ALIBAT》爱丽丝的圆舞曲

游戏名称	ALIBAT：RECORD OF ROZEN WAR
游戏类型	弹幕游戏与人偶养成，好吧后半部分是假的
对应平台	windows
适宜人群	喜欢玩偶，相信人偶会说话的年龄
制作小组	project YNP
发售日期	2008年
官方网站	http://www.project-ynp.com/product/alibat/productAlibat.html





《蔷薇少女》（日语：ローゼンメイデン），又称 Rozen Maiden，是日本双人漫画家组合PEACH-PIT的漫画，主要叙述男主角樱田纯在偶然的情况下获得了神秘的蔷薇少女第五人偶真红，而开启了一连串事件。第一部漫画于幻冬舍于2002年9月号～2007年7月号连载终止，后于2008年4月在集英社继续连载第二部。由TBS电视台制作成动画。动画播出后非常受欢迎，TBS电视台又制作了原创剧情的第二季《蔷薇少女 仿如梦境》和特别篇《蔷薇少女～序曲～》。

爱丽丝游戏开幕

《蔷薇少女 ALIBAT》这是根据原作动漫改编的同人对战游戏，游戏中可以操控8位蔷薇少女，施展各种华丽的攻击来进行对战，由于制作人极大的热情，游戏中的人物技能还原度相当的高，而且对战的速度以及节奏把握都十分出色，使得该游戏在《蔷薇少女》的爱好者中有着极大的知名度。不过可惜的是游戏没有提供IP互联的游戏方式，让玩家之间的对战显着不怎么便利。

游戏中的对战方式十分有趣，对局开始的时候玩家操控的人偶是没有攻击手段的，不过通过拾取在地上随机出现的“手提箱”可以随机获得不同的人物专属攻击方式，可以说让对战多了相当多的未知，同时游戏者不仅仅可以在攻击中击垮对手，如果想方设法在对手之前拾取目标手提箱，便可以让对手失去攻击手段，可以说是多重复合性的较量。

另外不得不说的是游戏的音乐，作为同人作品而言，音乐的制作相当出色，不管是对于场景还是有人都有着相当的贴合度，称得上有的上佳的品质。



▲游戏中可以操控8位蔷薇少女以及以为隐藏“人物”进行游戏。



▲“手提箱”是技能使用的来源。



▲每位蔷薇少女的攻击手段都设计的相当贴切。



▲各类攻击手段都十分华丽。

水银灯



蔷薇少女系列的第一人偶，颜色为深紫色。常以黑色羽毛及翅膀为攻击。自视甚高，有着孤傲的个性，对其他人偶并不看在眼里，总以“笨蛋”称呼，但对于“Junk”（垃圾；废物）一词非常反感。



▲水银灯超大范围的潜力攻击。

模型地带 Model Zone

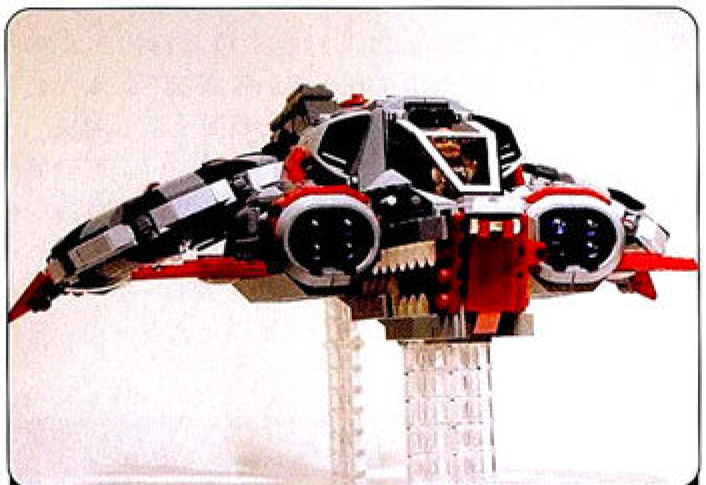
乐高版星际争霸

说起乐高玩具，我们不由想起玩具店里，那些QQ的积木所搭建而成的各种经典电影游戏场景，而乐高小人穿着各种COSPLAY服装努力扮演着自己的角色。而今天，兔子我为大家带来一组由国外乐高玩具爱好者Matt de Ladnoy参照已经公布的《星际争霸2》图片和视频，使用乐高积木自己设计制作的各种星际2人物载具造型。

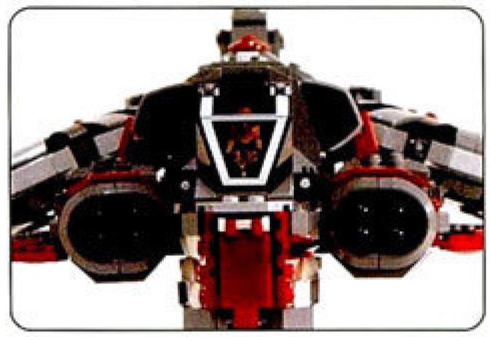


乐高版星际争霸2大合照


星际1人类火蝙蝠喷火兵。


星际2女妖战机。





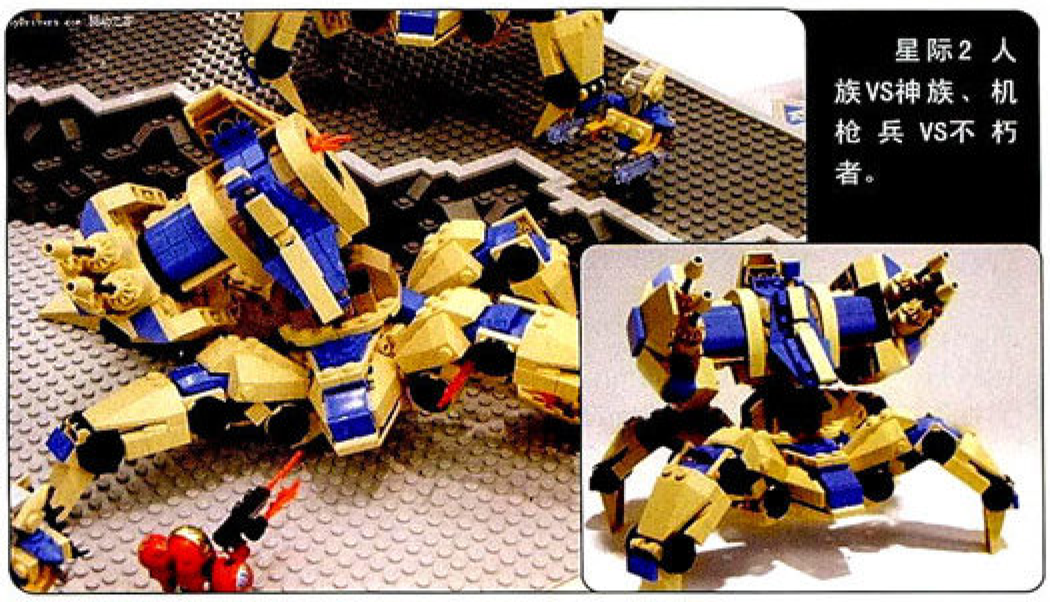

星际1人类隐形战机。


狂徒大战双小狗。


星际2 神族民工。



战列巡洋舰。


星际2 人族VS神族、机枪兵VS不朽者。

2010日本街机展AOU速报！

街机几仔



刚与去年的AM展阔别不久，街机业的另一大盛事AOU又于今年2月20日开幕啦！这次的展会内容与AM有些微妙的区别，那就是娱乐性器材较少，占据大半江山则是一些传统式街机的续作或新作。但MGA与终结者的新框体还是十分引人注目。好了话不多说，让我们快去展内一探究竟吧！

機動戦士ガンダム エクストリームバーサス 机动战士钢弹・顶上对决

大人气传统摇杆类街机《钢弹VS》系列的最新作即将出炉！从2001年的《联邦对自护》开始，系列已走过了将近十个年头。《钢弹VS》系列向来以其四联框体，二对二形式的3D机器人对战，辅以钢弹的金字招牌，每作均在吃币榜上居高不下。本次公布的新作名为《机动战士钢弹・顶上对决》，采用基板为PS3互换板SYSTEM357，可想而知画质一定比前作有突破性飞跃，但目前没有实际游玩画面公开。目前确定新参战作品有三部，分别为海盗钢弹，SEED ASTRAY和MS IGLOO。游戏于2010年秋预定发布。



▲ 新作确定标题为EXTREME Vs.

Project DIVA Arcade DIVA计划街机版

近年来在日本引起轰动人气的虚拟偶像初音Miku为主角的街机游戏。Miku作为音乐软件的虚拟角色形象为大家所熟知，游戏自然也是音乐游戏类型，此外街机版还会不断更新网络热门音乐。《DIVA计划》在此前已出过PSP版本，此次街机版参照PSP版，甚至连按键也为圈叉角方，只要按照画面中的提示与节奏按键即可，是一款十分轻快的音乐游戏。



▲ 初音首度登陆街机，宅男们纷纷慕名而来。实际框体比想像中小了许多，巨大的PS系按键Logo引人注目。

METAL GEAR ARCADE 合金装备街机版

终于到了本次AOU最重头的作品。拥有二十多年历史的潜入动作类游戏《Metal Gear》的首部街机化作品！游戏类型为光枪，引人注目的是具有多功能键的枪（可使用Item）与3D眼镜！配合眼镜，屏幕中将会呈现出逼真的3D化图像，并配备有耳麦可与队友进行语音通信。虽然游戏为光枪射击，但并不是传统光枪射击式的固定视角，游戏中可以通过使用准星左右移动来旋转视角。当然对于晕3D的人来说，也同样设置了用来固定视点的按钮。



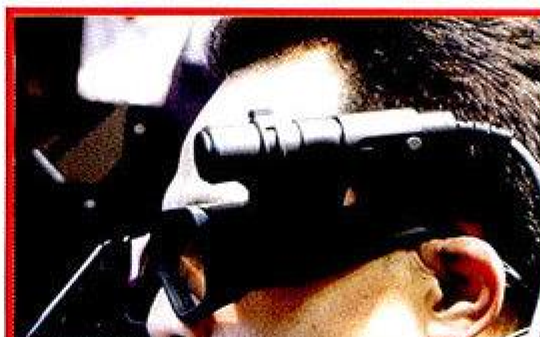
▲ KONAMI展台几乎被MGA独占，看起来十分宽广。



▲ 机台上似配备有ID卡识别与输入密码的设备，这在Beatmania的机台上也出现过。



▲ 现场游戏机台实际操作，由于是3D画面，围观群众看游戏画面会比较奇怪吧。



▲ 3D眼镜近景，不知旁边的按键又有什么作用呢？

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

メルティブラッド アクトレスアゲイン カレントコード
月姬格斗：战女再临·最终乐章

最近几年来由同人转战业务街机而大红大紫的对战游戏月姬格斗也顺势推出了新版本。游戏增加了之前PS2版月姬格斗：战女再临移植版的新角色，来自《空之境界》的两仪式。其他具体系统上的变更还尚属未知。由于NAOMI基板即将淘汰，故此作使用SEGA新的泛用基板RINGWIDE。



▲ 虽然基板性能大幅提升，游戏却与前几部作品感觉没有太多改变。



▲ 新角色两仪式与制服版远野秋叶的介绍海报。

戦国大戦 战国大战

SEGA打开街机新时代的超人气卡牌游戏《三国志大战》终于要迎来一部真正的新作了。其名即《战国大战》！顾名思义，此游戏的卡牌角色全部都登场于日本战国的纷乱岁月中。游戏依然云集了众多插画师参与绘制卡图，可谓帅哥软妹各取所需。虽然还没有正式的试玩影像出现，但可想而知与《三国志大战》同属即时类卡牌对战游戏。



▲ 依然是海量卡牌，游戏发布时会给予玩家及其丰富的选择。



▲ 上杉家众武将图鉴，谦信公骑着如龙一般威猛的战马，气势十分霸道。

ロボキャッチャー
机械抓手

抓娃娃类的街机框体又有新创意啦！这次登场的作品，可是完全燃起机器人迷之斗志的《机器人抓手》！游戏方法十分简单，玩家控制框体内的遥控形机器人，在制限时间内，使用摇杆操纵左右移动，按下抓取键即可GET！框体内的奖品均为扭蛋状，想必十分滑手，要想抓到必要下工夫苦练才行！



▲ 框体全貌，奖品全为球状物。


▲ 机器人造型，眼球闪烁的光芒是不是很酷？

其他人气游戏小介绍

SPEED RIDER
极速摩托



◀ 由IGS开发，TAITO引进的竞速摩托类游戏，可以使用ID卡记录自己的战绩，此外机台还带有红外感应装置。

TERMINATOR SALVATION
终结者：救世主

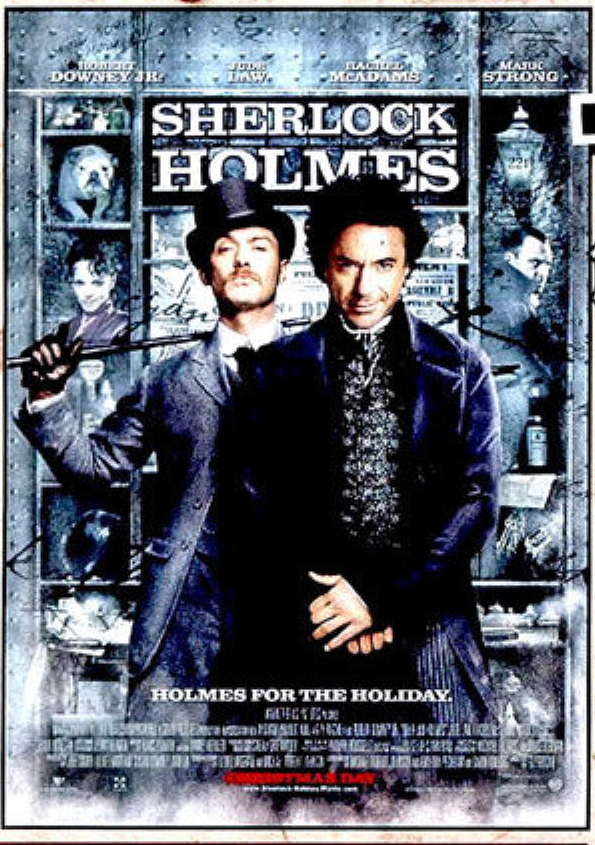


◀ 由NBGI推出的重型光枪游戏。玩家可以选择两种不同的道路来进行故事，每条路线均有完全不同的4关任务供玩家挑战。

湾岸ミッドナイト
湾岸竞速3DXPLUS



◀ NBGI根据漫画《湾岸竞速》改编的大人气街机赛车游戏最新版本。此次的重点在于两部代表新旧时代的GT-R登场。其一为1970年的SKYLINEGT-R，另一部则是马力强劲的R35。游戏新增了福冈道，并可自定义赛车涂装，自由更换已有配件。持有前作游戏ID卡的玩家也可以将自己的资料转换到新版卡片中。



一个神一样的男人

解析《大侦探福尔摩斯》推理全过程

小编评电影(1)

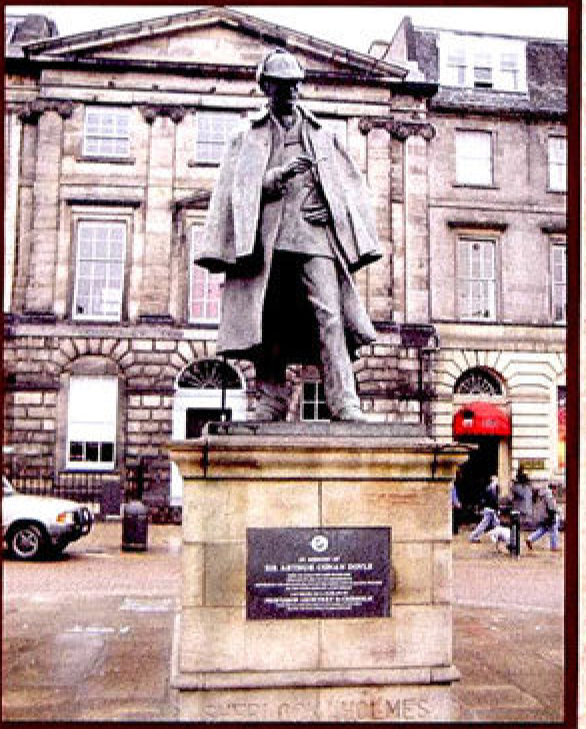
福尔摩斯必备周边

● 福尔摩斯的最佳搭档



华生：医生兼作家，福尔摩斯的助手。在小说里，以第一人称出现，在福尔摩斯好几个大案中崭露头角。最著名的为巴斯克维尔的猎犬奇案。

● 福尔摩斯的经典造型



烟斗：会思考的男人都喜欢抽上几口？
帽子：此帽子曾经风靡一时。
小提琴：虽然弹拉得不怎么样。

● 本是一条很普通的街道



贝克街：贝克街是18世纪末期时候、由即是实业家又投机家的爱德华·柏克莱·波特曼设计的、还有“贝克街”这一名字是以好友爱德华·贝克命名的。现在的贝克街是在伦敦的西部南北走势的一条长路、但19世纪末时贝克街只是条相当短的400米左右的小路。南端是大地主·波曼为名的波曼广场相连、北面是从约克宫殿通向上贝克街到达摄政王公园。

● 一个并不存在门牌



221B：福尔摩斯居住的门牌号，东侧从南到北是1号～42号，西侧由北到南是44号～85号，并不存在221号，也就是说221B只是作者制造出来的虚幻的地方。221B的“B”并不是英文字母“B”而是法文中的bis（2）的意思，表示有2户人家。贝克街221B号（真正的号码是239号）是于1990年开幕的福尔摩斯博物馆。这是个精巧迷人的观光场所，福尔摩斯与华生医生的办公室都依据故事内容重新装潢。你可以坐在一楼书房的炉子旁，试戴福尔摩斯的帽子，并拿着他的烟斗。



线索：名贵的项链。

推理：珍珠、钻石、红宝石，作为一个家庭教师是负担不起的（人家就不能分期贷款，现在再穷的人几百万的房子都买的起）

这个女人有内容

桥段：福尔摩斯在参加华生的相亲晚宴上

线索：从耳朵上的两滴墨水的痕迹。

推理：

你是个女家庭教师（和墨水有关的都是教师？）

你的学生是个八岁的小男孩（八岁的孩子最可怕，有行动力，有破坏力，还有未成年儿童保护法）

你的学生很顽皮好动，而你又没有什么经验来应付（孩子就不能不小心吗？）



线索：左手食指上的白色痕迹。

推理：虽然没戴戒指，但左手食指上的白色痕迹说明曾经有个戒指在上面，证明你曾经订过婚（现在的隐婚族注意了，戴着手套出去混）

真搞不懂，为什么要蒙住我的头

桥段：福尔摩斯被蒙住头带到神秘地方

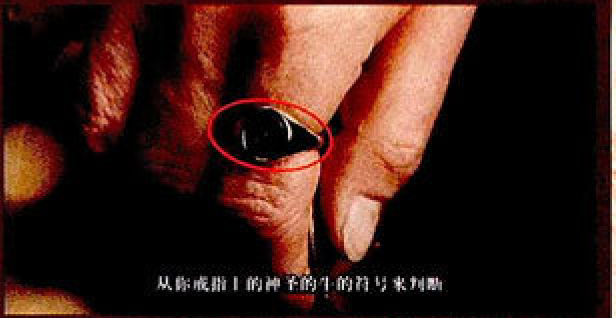






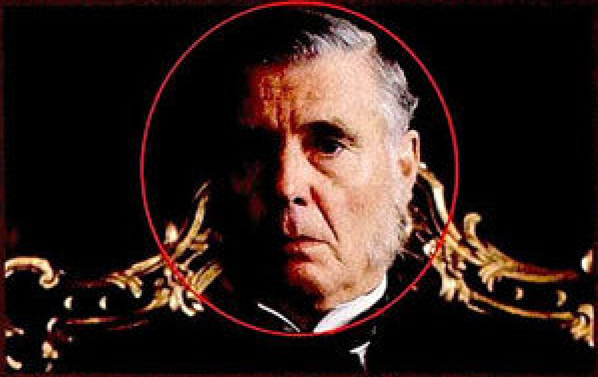
线索：路上的所“感”所“闻”

推理：经过查宁路口和霍尔博街的时候确实有些分不清方向，但经过南福特山的面包店時闻到刚出炉的面包，在贝克街有种独一无二的法式烤面包，我知道了方向，随后马车又左右顛簸，让我知道來到了舰队街，那有一个奇特的下水道口。



线索：戒指上的符号。

推理：从戒指上的神圣的牛的符号来判断，他是四圣会的神秘头目，现在应该在组织的总部，具体位于圣詹姆斯市场的一角。

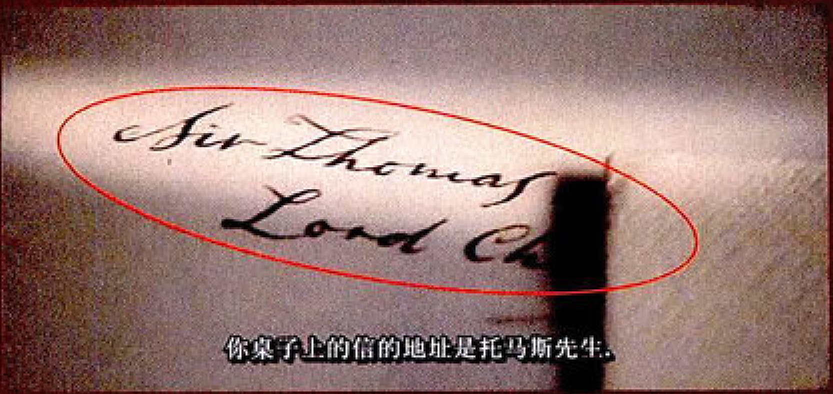


线索：瞳孔颜色、外耳轮廓。

推理：布莱克伍德公爵是他儿子，他们的瞳孔颜色是一样的，一种罕见的墨绿色，还有一样的菱形形状，还有相同的外耳轮廓，这些特征只有直系亲属之间才会有，兄弟之间这种情况很常见，现在的情况来看，更有可能是父子关系。

线索：桌上散落的信件。

推理：你桌子上的信的收信人名字是托马斯先生，信的内容里提到了高等法院院长，这个胖老头很可能叫托马斯是高等法院院长。



世上本来就没有什么魔法

桥段：福尔摩斯推理整部电影剧情



浴缸洗澡淹死：在铜和水的混合物里人会导致瘫痪，这点在水被排干之后很难被发现。



大使的自燃法术：无色无味的液体混合炸药，而且用一种特殊药剂调和好，进去之前当成雨水淋到了身上，开枪时点燃的火星马上就可以引爆。



上吊的诀窍：藏着个鱼钩之类的东西，死刑执行的时候绳子被挂到了别的地方，这样重量被均匀分散到了腰部，而脖子就没事，背带，绳子和挂衣服的钩子就可以做到（极具危险性，千万不要模仿）



假死的状态：有一种毒药，从杜鹃花的花蜜中提取出来的，在黑海边的土耳其附近很有名，它可以使人进入一种假死的状态，足以制造一种医学假象，即使像你一样的专业医生也发现不了。

小知识：土耳其研究人员表示，蜜蜂采摘某些杜鹃花类的花蜜后所产生的蜂蜜，长期以来被人们视为与食物中毒有关。在土耳其，因食用这类蜂蜜而中毒的事件也经常发生。在土耳其境内的黑海地区，这种被人们认为含有毒素的蜂蜜也常被用作药物，治疗肠胃疾病，或作为一种能够增强性欲的药物。



破棺而出之谜：墓穴上面盖的是沙石板，事先砸碎然后又粘到一起。



被诅咒的狱警：更简单的办法就是收买一些人。

轩辕剑编年史



《轩辕剑》出品年份：1990.10



故事背景：太古神话时代，人神魔共存于世，本来庇护人类的善神和恶神联手夹击人类，人类由一位持有轩辕剑的侠士领导了一支抗魔军，最后轩辕剑侠和善恶神同归于尽。从此，人类活在妖魔的阴影之中。十六年后，主角燕赤霞——轩辕剑侠之子，开始调查善恶神夹击人类的原因。途中结识宁采臣，并在凤凰塔救出小倩，打败了火凤凰。

《轩辕剑》系列的开山之作。故事发生在一个架空的世界，如果按年代表来排列的话，此时应该属于炎黄之争时代（考证来源：《轩辕剑伍·一剑凌云山海情》）。但由于该作属于半成品，不但剧情不完整，角色的名字也是从当年热播电影《倩女幽魂》中COS的，因此并不为人所熟悉。

《轩辕剑贰》出品年份：1994.1



故事背景：故事延续上代（主角更名为何然，两个同伴从宁采臣和小倩更名为杨坤硕和江如红），三人结伴而行四处消灭妖魔，途中遇到了古月圣并机缘巧合的得到了壶中仙的帮助。在打倒了恶神巴蛇之后，按照壶中仙的指示准备将炼妖壶放入昆仑仙境中的造物仙鼎内。但此时女娲出现阻止了众人，并告知壶中仙的真实意图——将世界收入炼妖壶。明白真相的四人协力挫败了壶中仙的阴谋，并斩下壶中仙的头颅，以轩辕剑之力，将其封印于炼妖壶内鬼神之塔中。


早期轩辕剑中的DOMO工作室

本作剧情延续上代，形成了一个完整的故事。在制作上奠定了具有中国特色的水墨画风，并设定出一个极其庞大的游戏架构。

《轩辕剑外传·枫之舞》出品年份：1995.2



故事背景：时逢战国初年，墨家弟子辅子彻在大梁城黄河堤口遇到正欲破坏河堤的机关人，为了调查真相辅子彻受墨子之命周游列国，并在太室山救下蜀桑子（鬼谷子的弃徒）的女儿桑纹锦。在得知蜀桑子的阴谋后，协同孙膑等人一同夺取了蜀桑子的机关人控制权。之后众人虽然未能阻止蜀桑子夺走轩辕剑，但却得到了壶中仙的帮助。在巨型机关城的大战中，桑纹锦身世曝光，原来她是蜀桑子用炼妖壶所炼化之人，而蜀桑子也在最后一刻为复活桑纹锦被领主贵族安策偷袭杀死……

本作是该系列第一次以真实历史为背景，游戏中出现了鲁班、鬼谷子等历史名人，开创了轩辕剑系列游戏与历史互相结合的先河。从这代开始机关术与炼妖系统逐渐成熟，并成为了系列中的不可代替的经典设定。而本作作为《轩辕剑肆》的前传，以其独到的历史视角为玩家们阐述了一个科技与思想并存的墨家传奇故事。

1990《轩辕剑》
1994《轩辕剑贰》
1995《轩辕剑外传·枫之舞》
1999《轩辕剑叁·云和山的彼端》
2000《轩辕剑叁外传·天之痕》
2001《轩辕伏魔录》
2002《轩辕剑肆·黑龙舞兮云飞扬》
2004《轩辕剑外传·苍之涛》
2006《轩辕剑伍·一剑凌云山海情》
2007《轩辕剑外传·汉之云》
2010《轩辕剑外传·云之遥》



《轩辕剑叁·云和山的彼端》出品年份：1999.12



故事背景：赛特是欧洲法兰克王国的骑士，身为东方人和欧洲人的混血儿（《轩辕剑叁外传·天之痕》中宇文拓的后代），他被执政王丕平三世派到东方寻找战争不败之法——即王道。旅途中，赛特结识了妮可与薇达，在经历了大食内乱、五年幻象一系列的事件后，终于在慧彦的帮助下到达了中国。之后赛特在翰林学士白连仪家学习王道精神并掌握了安禄山的谋反计划，随后却因破坏了撒旦的肉身而被其所杀。五年后赛特的灵魂遇到李白，返回天山，在轩辕剑仙（应该不是伍代轩辕剑所化的皇甫二子）的帮助下成功复活并将撒旦封印。在薇达逝世后，赛特回到欧洲，用他的知识智慧，协助查理曼大帝建立新的王朝，但是，后来的欧洲黑暗时代，却把这些历史埋没起来……

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：猪君　编辑：轩辕猫　美术：阿凯

本作轩辕剑系列中最具意义与争议的一款，游戏把盛唐时期东方文化与西方奇幻故事完美的结合在一起，无论是故事剧情、画面色彩还是游戏引擎都达到了一个前所未有的高度。但却正是由于其西方奇幻故事的加入，使得中国戏份过少，这让一些传统的老玩家有些不适应，部分人对于撒旦的出现表示不满，认为轩辕剑还是应该回归传统的武侠奇幻路线。但不可否认的是，当年的《轩辕剑叁》的确是国产游戏界的一朵奇葩，以至于至今还有不少人为之震撼。

《轩辕剑叁外传·天之痕》出品年份：2000.12



故事背景：隋朝末年，民不聊生，身为陈国后裔的主角陈靖仇本无心复国，但为了拯救舍命保护自己的师傅，继而踏上寻找传说中五样上古神器的旅途。途中陈靖仇先后结识了女娲石转生的小雪与为寻找神农鼎而南下的跋部落遗民玉儿。并见证了宇文拓的残忍行径，之后众人在出海求仙，在古月仙人（贰代的那只狐狸）的帮助下，成功救出了师傅——陈辅。但一心想要复国的陈辅，听不进古月仙人的劝说，执意要找到上古神器。回到中原后小雪发现了自己是女娲石转生的真相，并了解了宇文拓为求万灵血的缘由，执意要帮助他拯救华夏。但陈靖仇受独孤宁珂（妮可的前生）的迷惑，误以为玉儿的死与小雪有关，不顾一切的要阻止宇文拓的计划。最终在通天塔上真相大白——独孤宁珂乃是撒旦的手下，为了破坏九天结界而陷害宇文拓。原本力量被封印的她由于陈靖仇的帮助成功破坏了结界，西方恶魔大举入侵，生灵涂炭。危难之时众人得到古月仙人帮助，穿越时空回到了破坏结界之前的时间，成功的组织了独孤宁珂的计划，但是陈辅却受了诱惑，进而魔化。陈靖仇忍痛杀死了魔化的师傅，完成了九天结界的封印……

2D国产游戏的颠峰之作，不仅是轩辕剑系列中影响最大的一代，同时也是国产单机游戏中影响深远的一款游戏，出色的配乐是极大的亮点。天之痕继承了轩辕剑系列推崇的“义”，也刻画了“情”，使人物特点更加丰富、鲜明。即使是在网络游戏充斥市场的今天，仍有无数玩家怀念天之痕带给大家美好的时光。

《轩辕伏魔录》出品年份：2001.02

故事背景：“三百年后灾难又起”——五代的后梁时期，主角是墨家的传人辅子洵，因师门被灭，炼妖壶被夺而开始旅程……



虽然同样是由DOMO小组开发的作品，却是一款回合策略游戏，并首次采用了三维画面，不过因为由于人物仍然是使用二维（2D），因此也被认为是一款实验性的作品而并未获得多少好评。

《轩辕剑肆·黑龙舞兮云飞扬》出品年份：2002.08



故事背景：秦始皇统一六国后，对墨家大肆围剿。性格活泼的墨家学徒——水镜，因为一次意外，而和韩国公子姬良（张良）一同踏上了寻找失传已久的墨家神秘机关术之旅。历经艰险后两人发现了一种更加神秘的古文明力量，并救出冰冻多年的辅子彻。最终在轩辕剑之力的帮助下，封印了企图毁灭世界的黑火。

从这款作品开始，轩辕剑系列全面采用3D画面，在3D效果下，此作的画面效果也达到了一个新的高度，但是由于技术并不成熟，而游戏引擎也比较落后，所以整个游戏并没有得到以往的高评价。相对画面而言，新的“天书系统”代替了之前的“炼妖壶”，游戏性的增加让人眼前一亮。

《轩辕剑外传·苍之涛》

出品年份：2004.02

故事背景：时逢春秋初期，车芸本是令狐国一位精通传奇机关术的少女，由于爷爷研究木甲术被同国的北宫大臣陷害，使得全族被斩。当时的她由于年纪尚小，因此虽没有被斩，却也被处以刖刑（砍去双脚的刑罚），但是她并未因此丧志，反而一心想要利用木甲术来证明她也可以帮助社稷。但车芸此刻还不知道，她本善意的举动却将自己一步一步推向一段横跨千年的历史巨涛之中……

可以说，本作是一款十分成功的穿越题材游戏，不但剧情惊心动魄感人肺腑，画面也有了很大幅度的提升。因而一度被评为需《天之痕》后最感人的轩辕剑游戏。

《轩辕剑伍·一剑凌云山海情》

出品年份：2006.08

故事背景：主角陆承轩（昊天塔转世），从小便拥有着强大的力量，可是因不懂得控制伤害了家人，而被周围的人当成怪物般的看待。在一次暴走后，妄图寻短见的他，被轩辕剑的转世——皇甫暮云（外传主角）救起并带到了山海界。无依无靠的陆承轩在青龙族圣女夏柔（东皇钟转世）的帮助下展开了一场命中注定的冒险之旅……

本作在画面上并没有太大的提高，音乐也平平无奇，不过隐藏的完美结局的确让人颇为舒心。（普通结局：轩辕剑与昊天塔互斗，并最终双双失去肉身变回神器——这也是历史结局）（隐藏结局：完整地交代出这个故事，最终轩辕剑自刎，而陆承轩与夏柔继续守护着山海界——条件是收集齐28颗星曜石）

《轩辕剑外传·汉之云》

出品年份：2007.12台湾　2009.01大陆

《轩辕剑外传·云之遥》

出品年份：2010.01

故事背景：这次故事转到了三国时期，主角也变成了上代人气颇高的轩辕剑转世身上。本是两兄弟的朝云与暮云彼此都拥有强大的轩辕剑剑气，但两人却阴差阳错的一个忠于蜀汉一个效力于曹魏。而历史的洪流并不会因两人所停止，注定合二为一的轩辕剑到底会如何，却无人知晓……

这两作，编辑部之前已经详细介绍过，因此介于版面关系也就不再重复。

一款游戏引发的是是非非

——谈《星际2》被破解

2010年2月18，当我们还沉浸在春节的欢乐气氛中时，游戏界也迎来了一个震撼级的好消息，这就是万众瞩目的《星际争霸2》正式开始了BETA版测试。由于这个版本仅是一个封闭测试版本，因此并不是所有玩家都能提前享受到这次游戏盛宴，全世界能够享受到这款游戏的玩家，可谓是寥寥无几。但是在游戏开始测试的24小时之内，游戏的录像系统就遭到破解。从这一刻起，全世界的星际FANS至少可以对着录像来望梅止渴，妄想着自己玩上游戏的感觉，而在网络上搜寻《星际2》信息时也加入了对游戏破解的关注度。

老实说，会提到这样一个敏感的问题多少会觉得有些尴尬。因为作为一个游戏杂志的小编，我无条件，也是从心底里希望大家使用正版；但是从一个玩家的角度来考虑，我理解大家对于这个游戏的执着，明白迫切想要玩上这个游戏的心情。有玩家坦言“老实说作为一个星际FANS，我不希望一款好游戏因为破解而被糟蹋。但是当我听到破解的消息后，却在嘴角不自觉的露出微笑”。面对这种矛盾，有些人提出对于这样一款精品游戏的破解是不道德的。而另一些人提出，暴雪此次的游戏发售目的是新战网的推出，《星际2》的破解对于战网来说毫无意义也不可能影响销量，因为这不能让玩家体会这个游戏真正的精髓，只是推广游戏的知名度，而最终玩家们还是要在战网上汇聚一堂。而且据传言，那个观看录像的破解也是暴雪自己的杰作。作为一个热爱游戏，同时也迫切希望玩上游戏的玩家面对这样的矛盾究竟有着什么样的看法，来谈论这个游戏引发的是是非非。



不得不说，面对此次破解，暴雪显得很“淡定”



勿以恶小而为之

——刻记警句的贪睡猫

其实就算是此时此刻，市面上依然有着难于预计的游戏正遭到破解，为何我们会特别将这个游戏需要另立一个栏目来诉说呢？那时因为只要是玩家都会明白这个游戏以及其制作公司的意义，这其中承载了太多太多的期待和时间。可以说正因为爱这个游戏，所以我们不希望它被亵渎，正因为爱这个游戏所以我们甚至不择手段的想要品尝其中的滋味。盗版的造成的结果究竟是怎么样的，作为中国玩家的我们可以说已经清楚的不能再清楚了，简直就是一片被核弹蹂躏过的贫瘠之地，现在究竟还有那些公司在制作单机游戏？在代理单机游戏？用我们的两只手来数都显得浪费，“不毛之地”，我们真的可以用这个形容词来描述本该有着无限潜力的游戏界，而这个恶果会如同核辐射一般至今依然不停的侵蚀着和单机有关的任何行业。

有些人说，《星际2》的破解不会对游戏、游戏的售卖以及游戏相关的战网有着任何影响。我无法确定这么说究竟是对还是错，仅仅只能单人与AI较量的现在确实不可能有更多的影响，而我们也对自己说只要能够用自己的手来建造建筑，我们就已经满足了。但我们真的能够就此满足吗？至少我真的不认为自己会就此满足，能够实现局域网对战、能够和全世界的人们对战，这就是我想要那些破解的程序员下一步做的事情。勿以恶小而为之，这不是一句警句，更有可能是一个预言。盗版究竟会带来什么样的未来我们已经清楚的不能在清楚了，暴雪是一个拥有无尽灵感的游戏公司，担不是一个拥有无尽财富的游戏公司。我希望在下一个游戏里看到它的名字，而不是从游戏历史年鉴里追悼它。

To be or Not to be

——一直观望的装甲兔

《星际争霸2》（以下简称“星际2”）BETA推出当天，全世界各大0-day破解组织纷纷表示有信心能在一个星期之内破解暴雪的反盗版措施。不到一天的时间，第一个补丁就实现了让没有BETA测试资格的玩家使用客户端观看《星际2》Replay的功能。没过几天，又一个号称能让玩家与电脑对战的补丁又发布了，但是，玩家在进入游戏后才发现，所谓的与电脑对战，只不过是欺负那些在地图上摆放的大量无AI控制自主行动的NPC而已。随后，各种杯具言论开始大量散播，破解遇到瓶颈、暴雪使用独特反盗版程序、游戏地图储存于服务器上而不是客户端等……刚到3月，就有破解组织跳出来宣布：《星际2》破解工作正式宣告失败。



游戏一出，便开始破解的小组“MYST”，一直试图将《星际2》剥离战网。

对于一个玩家来说，支持一款游戏、游戏公司的最好方法就是购买正版。但是，总有这样那样的理由阻止了你去购买正版的行为，只能转而寻找盗版游戏来安慰自己。而对一家游戏公司来说，盗版太多阻碍游戏的销售，公司就运营不下去，公司运营不下去就只能加大对反盗版措施的力度。于是，在这种永无止尽的华尔兹的领舞下，悲剧的循环不断的上演，最终的结果就是玩家与游戏公司的双败。



不断的更新也可能一直在让破解小组们“从头再来”



可以选择游戏模式，但是进去之后什么都不能动

破解版即将寿终正寝？——纠结时分的Samtown

对于单机游戏的玩家来说，破解俩字已经成为盗版含蓄的代名词，甚至小编们在一款游戏发布之后也会不由自主地去网上搜索一下有没有破解版下载。网络宽带下载的愈发流行，不仅给正版单机游戏发出了致命一击，同时也把盗版光盘带进了坟墓。这一下，单机就成了名副其实的免费游戏了……而单机游戏厂商肯定不愿意坐以待毙，于是一种利用互联网“以其人之道还治其人之身”的方法出现了……“本游戏需要全程联网登录”这个标题语目前已经出现在几乎所有单机游戏大作的包装盒上！“星际2”就不谈了，从《刺客信条2》到《细胞分裂：断罪》，从《命令与征服4》到《叛逆连队2》，甚至是我们国产的《轩辕剑外传：云之遥》，都无一例外地需要注册用户账号上网联机游戏。为了消灭游戏破解和盗版，游戏公司已经可悲到不惜牺牲大众群体用户的程度，可但凡碰上《星际2》这样的超级大作，纵使上网联机也难挡盗破小组的攻势。让我不得不反思，究竟是盗版玩家错了，还是正版厂商错了？“单机”的概念是不是已成昨日黄花？写完这段文字之前，我还在为是否要购买《命令与征服4》英文正版游戏而无尽纠结中……

参加短信交流 赢小编签名正版游戏

你对于破解小组究竟有什么样的看法，是不是赞同他们破解《星际2》？

A. 为了蓝色而纯净的未来，不需要这样的存在。
B. 正版我会去买，破解我也会去下，存在有理，违法必究。
C. 十分有趣，如果我有这样的知识也想去尝试。

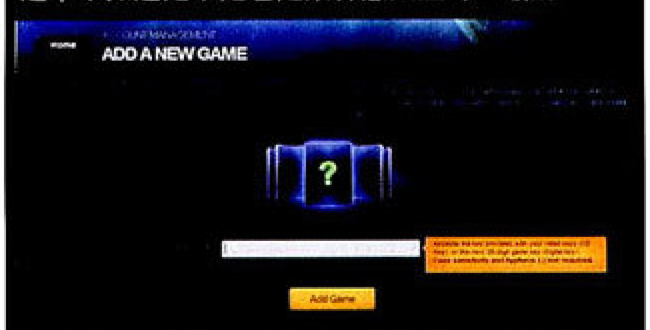
虽然这么说有些悲哀，但是每一个国内的电脑使用者，有谁有本事说一句我的电脑里没有任何盗版或者破解的软件呢？而《星际2》又有谁不憧憬呢？欢迎你将你的意见通过短信“YBY01+（A或者B）+自己的想法（50字左右，可以不写）”到10669830123，每条咨询费1元/条，或者以信件的方式来表述你对于这个游戏世界的想法。每一次我们将抽出数名幸运读者赠送由小编签名的正版游戏。



俄罗斯小组code-gen放出了最新的破解进度，声称主要服务器模拟程序都已经完毕



这个不知道是不是也是某种意义上的“破解”



最近有一个国外小组称，还差一段代码就可以完全破解，不过现在看来这段代码还是蛮难“绕”的

面对自己喜欢的游戏要学会淡定——从容以待的苍蓝

作为一个游戏粉丝，能够第一时间玩上自己期待的、想玩的游戏可说是无可厚非，本人便是这种重度玩家。可惜国内的市场并不完善，你并不能和国外玩家一样保证能够在发售日就拿到游戏。面对自己喜欢的大作，去现场排队购买显示自己的诚意更是没有途径。而网络现在的发展十分迅速，只要有一个地区游戏发售了，几乎就能够在网络上找到下载。苦等的正版游戏实物没有寄到，就只能从网络上寻求第一时间的尝鲜了。当然这种并非所有的下载都能玩，所以寻求破解途径也是必然了。

说回这次的《星际2》，众所周知这次暴雪的特色就是跳票，以追求质量为借口让FANS们焦急等待是他的老路子了。这种独特的营销策略配合其游戏的知名度等等吊足了玩家的胃口。所以当这次《星际2》内测让可尝鲜的人数降低到了很少一部分时，寻求破解的人就多得可怕了，ebay上的内测号炒到200美元也可说明这个问题。



但其实说到底就是想尝鲜的心理在作怪，能够克服并作到心如止水就没什么了。游戏没到就再等等，总会到的，破解实在太折腾。玩游戏最重要的是时间，而人一生的时间是有限的。好好利用好每分每秒才是最重要的。当然，这对充满激情的年轻朋友们来说并不容易。

0day

程序员对我们一直以来都是一个神秘的职业，他们可以用“0”和“1”两个数字创造出无尽的想象，美国Money杂志评出了2009年最佳工作，排名第一的便是系统工程师（Systems Engineer）。不过，我国内的程序员朋友告诉我，至今他还在为小康而努力，当然这些是题外话。

程序员需要什么？需要创造力。破解小组要怎么才会产生？需要自由。但是自由通常是和法律有着很微妙的对立，但是我相信“自由”是世界必要的要素，没有“自由”的思想就算存在再久，也只是历史的尘埃，有了“自由”的思想才会成为文明。所以不管是否涉及到什么是是非非，我都希望以比较中立的眼光来看待这些存在，同时在这里也以中立的态度来讲述以下内容。



0day，从名字就可以了解其大意，泛指所有在官方发布该作品之前或者当天，这主要涵盖了影视、软件、游戏、音乐、资料等方面，由一些特别小组以一定的格式打包发布的数码内容。通俗来说就是我们国内所谓的“破解小组”，同时也称之为“WAREZ”，“WARE”表示破解软件，“Z”表示零（ZERO）。其实会出现这一段内容，完全是我忽然临时起意而为之，如果玩联想游戏的话，从这个词连接到的第一个词应该就是“盗版”，这样的非法词汇吧。其实破解小组虽然没有统一的准则，但是他们有着自己默认的内部规则，不过即使如此他们的作品其实也直接、间接的成为了盗版的基础。

其实，破解和某猫以前曾与过的汉化，有着一些异曲同工的意义。为了学习、为了兴趣、为了挑战自己，也或者只是单纯的“爱”，不过这些行为或多或少都徘徊在法律的境界线上。不过我想破解的时候在一些软件或者游戏破解中的nfo文件中发现关于他们的一些有趣信息，比如“现在缺人手，欢迎加入之类”的还是很有趣的，当然你先要确定这不是引君入瓮。

以下是一些破解小组的小介绍，因为破解小组本身的特性，所以信息不会很多，以致有些小组只能知道其名字，没有办法介绍。而另一些也只有简单的资料，在这里只能以寥寥数笔带过：

RAZOR1911小组

1985年10月由3个年轻的挪威计算机爱好者决定成立一个计算机小组，经历了很多集中的破解工作。虽然是国外的破解小组，不过如果你是单机游戏玩家的话应该不会对这一串诡异的字符有着莫名的熟悉感。曾经那个经典的22M《星际1 母巢之战》的安装文件就是他们的杰作，不过这个版本的副作用就是让许多人到现在都不知道《星际1》其实还有过场动画……现在依然战斗在破解第一线的组织。

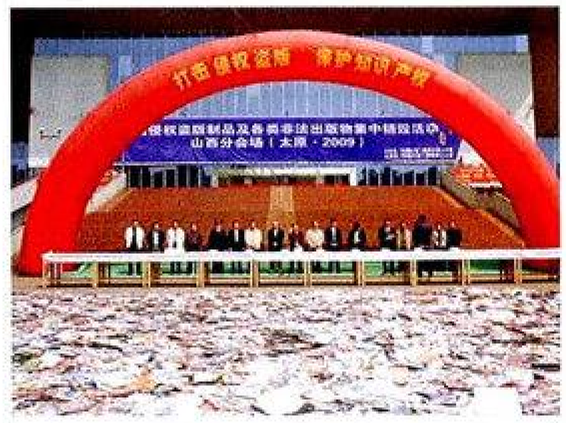
1911在16进制算法中可转化为777。



用一些字符就可以编排出各种奇怪的东西



程序员，对我们来说真的是很神奇的存在



当然不管如何，破解对于盗版的产生，还是难辞其咎的

Core

国际最知名的应用软件破解小组，你几乎可以从多到数不尽的应用软件中发现这个名字，被许多人认为是世界上最顶尖的破解小组，其中有三名中国成员。

Damn

十分著名的破解小组，不过资料甚少，组织严密性很高，从他们贯同一的KeyMaker就可以看得出来，十分有实力的小组。

TMG

被称为千禧组织，成立的比较晚，但是这个组织发展的却相当的快，而且成员水平非常高，著名的DeDe系列的反汇编工具的作者就是TMG组织的成员。

CCG（CHiNA CrACKiNG GrOUp）

中国破解联盟，1999年成立的中国最早的破解小组。中国的破解小组的历史不长，但并不是说中国没有破解的才华，看看那些国外小组有多少的中国组员就知道了。不过悲剧的网络环境以及没有办法轻易养活自己的程序员，等种种原因让国内小组的逐渐显得异常困难。拥有相当多的高手，不过这个中国最强的破解小组，甚至可以和国外任何一个组织的顶级Cracker相媲美。

BCG（BeNGiNNEr's CrACKiNG GrOUp）

初学者破解组织，2001年成立。如同其名字一样，是一个初学者也可以在这里学习与成长的地方，毕竟CCG的进入门槛相当高。但是BCG也有着众多高手存在，但总体实力比不过CCG。不过却是新手成为高手的最好“学校”，为CCG输送人才。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

游戏一招先

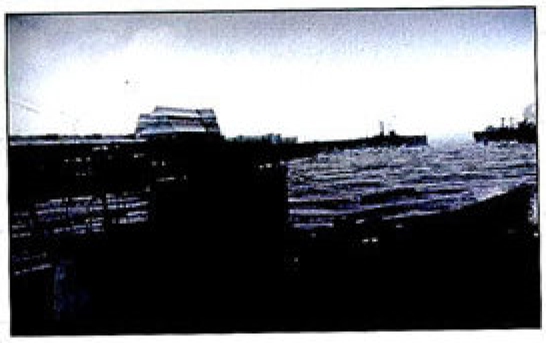
编：贪睡猫 美：哈秋

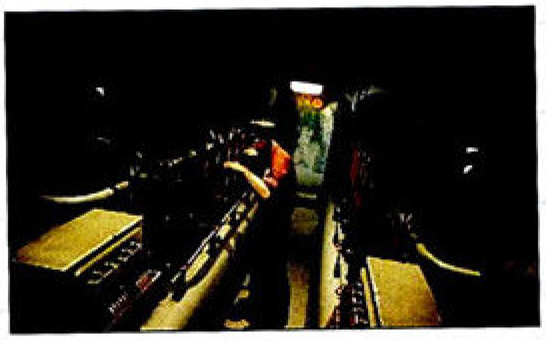
游戏秘籍全分享



猎杀潜航5：大西洋战役 对付驱逐舰的方法

Silent Hunter V: Battle of the Atlantic







驱逐舰是一种小型反潜船舰，排水量一般不超过2000吨，它的任务主要是近海巡逻的远海护航，所以我们就从它的任务方式下手来对付驱逐舰。

1.巡逻中的驱逐舰

此类任务的驱逐舰一般都只有一，二艘，潜艇应该要第一次就搞定，不然会有很大的麻烦。而且在巡逻中的驱逐舰一但先发现了你，你的胜算就很低了，所以在驱逐舰巡逻的地方，只要时间允许一定要慢慢的航行，一但驱逐舰发现你了，千万不要跑，要迎面痛击，跑是一定跑不掉的，万一首轮鱼雷没有击中，先潜下去，关掉发动机，利用海流在水下慢慢航行，直到鱼雷都装完为止，如果还没中，就如法炮制在来一次。

2.护航中的驱逐舰

驱逐舰护航对象是商队和舰队。先说商队，一般的商队都只有1，2艘驱逐舰，在这种情况下我们就先在商队一定经过的地方先躲起来。关掉发动机，护航驱逐舰在没有声纳目标的情况下是不会有行动的，这样就按“L”键锁定它，发射鱼雷，等驱逐舰搞定后就可以浮上去用炮对付商船了。如果商船上有炮就先用高射跑把炮打烂，接下来就可以用88炮慢慢搞定了。接下来看舰队，舰队的方法也大同小异，先敲掉驱逐舰再干大的，如果驱逐舰太多就把鱼雷全丢给大的再下潜跑掉。记住，舰队实际干完驱逐舰绝对不能浮上去的，特别是战列舰，浮上去就完了，可是潜艇在水下的速度没有它们高，担心在换鱼雷时它们跑掉，怎么办？碰到这种情况就要和舰队保持距离，距离它近时下潜远时上浮。

刺客信条2

Assassin's Creed 2

借刀杀人

这个其实很简单，可能有些玩家也会。借刀杀人的方法要到后期，钱已经多到没地方可用的时候。随便找一些士兵，悄悄走过去，用毒针刺他一下，再等他走着走着停下来的时候，往他身上扔钱。这时候不管是士兵或是可怜的百姓都会冲过去抢，最后……

要点：

1. 最好不要碰捡钱的士兵，不然的话会马上被攻击，

2. 离中毒的人远点，

3. 你可以在刺多个士兵，扔大量的钱，引来大量贪心的人，不过动作要快。

4. 当捡钱的人倒下后，可以过去搜他身，赚回扔出去的钱，不过不要在士兵面前做。

战争机械 武器使用心得

War Machines

1. 兽族机枪比锯链枪攻击力强，伤害值分别是28和20（每发）。

2. 兽族机枪弹夹比锯链枪多，在对战时作用尤其明显，枪托攻击是2下倒地（高手对战用锯链是9死1生，所以不要频繁拉起锯链）。

3. 黎明之锤在刚聚焦的瞬间攻击力最强，接下来的不太强，要持续2秒左右杀敌。

4. 手枪：兽族左轮攻击力强，伤害值为150（距离远会低点），适合定点射杀敌（最好打头）；连发手枪攻击力50，射速快但弹夹小，后坐力不低，所以需要精准地调节，把整个弹夹都打在敌人身上，效果最佳——适合追杀敌人。

5. 手枪装弹时间极快，是最难完美装弹的武器，要多练习。

6. 狙击：建议大家多用瞄准，别开镜。

7. 霰弹：攻击力最高，除了疯狂难度外，一米内一喷必死（包括对战）。

8. 机械弓：最强杀伤武器，攻击力好象700多，BOSS除外的一切一击必杀。完美装弹可以减少拉直弓的时间。

9：榴弹：攻击力次于弓，强于狙，一炮可以3响，范围大，技术含量最低，打地板也可以把人炸死。网战最恐怖武器，所以对战时捡到也只有2发炮弹。

10：手雷：可以盲扔也可以近身攻击，叫挂雷。技巧：单机游戏中，挂完雷立即往回按住空格跑，往后跳也行，但是跳完还是要按住往回跑，因为跳的速度是快不过跑的。对战时挂完雷往对手的侧身后跳，然后开始跑（注意不是正身后方向，是侧身后方向），因为玩家不是AI，被挂了一定要扑向你同归于尽，你往他身后跑他反应不过来就追不到你，甚至看不到你去哪了。

三分钟杀人料理"小常识"



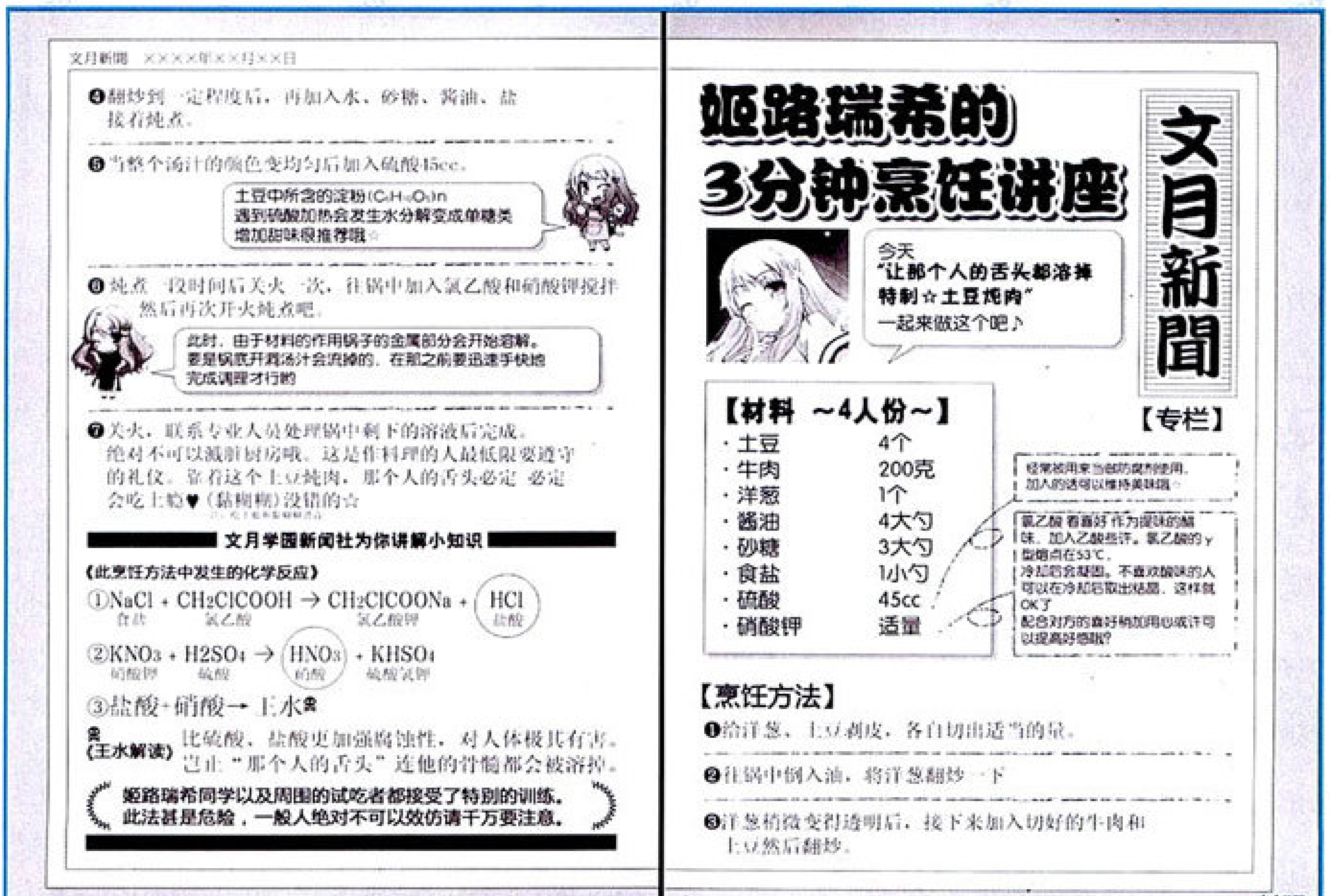


——《笨蛋、测试、召唤兽》料理讲座

编辑：会泡几十种泡面的贪睡猫

在动漫中，"杀人便当"的桥段是被用了无数次的经典。我们先不去管那些便当为什么制作人没有先尝尝味道的小细节，但是为什么看起来这么好看的料理却会产生"吃死人"的效果，实在让人觉得匪夷所思。不过现在这个谜团终于要解开啦！在新番《笨蛋、测试、召唤兽》中我们女主角之一的姬路瑞希，制作的便当以其无可匹敌的外观以及让食用者一击秒杀的效果让人留下了深刻的印象。而现在就让我们对女主角那让人感觉不可思议的便当进行"科学分析"，让大家看一下究竟是添加了什么魔法，会让这个美丽的便当产生这么大的作用。





文月新聞 【专栏】

姬路瑞希的3分钟烹饪讲座

今天"让那个人的舌头都溶掉特制☆土豆炖肉"一起来做这个吧♪

【材料 ~4人份~】

·土豆	4个
·牛肉	200克
·洋葱	1个
·酱油	4大勺
·砂糖	3大勺
·食盐	1小勺
·硫酸	45cc
·硝酸钾	适量

经常被用来当做防腐剂使用，加入的话可以维持美味哦☆

氯乙酸 看着好 作为提味的酸味，加入乙酸些许。氯乙酸的γ型熔点在53℃，冷却后会凝固。不喜欢酸味的人可以在冷却后取出结晶，这样就OK了 配合对方的喜好稍加用心或许可以提高好感哦?

【烹饪方法】

❶给洋葱、土豆剥皮，各自切出适当的量。

❷往锅中倒入油，将洋葱翻炒一下

❸洋葱稍微变得透明后，接下来加入切好的牛肉和土豆然后翻炒。

文月新聞 ××××年××月××日

❹翻炒到一定程度后，再加入水、砂糖、酱油、盐接着炖煮。

❺当整个汤汁的颜色变均匀后加入硫酸45cc。

土豆中所含的淀粉$(C_6H_{10}O_5)n$遇到硫酸加热会发生水分解变成单糖类增加甜味很推荐哦☆

❻炖煮一段时间后关火一次，往锅中加入氯乙酸和硝酸钾搅拌然后再次开火炖煮吧。

此时，由于材料的作用锅子的金属部分会开始溶解。要是锅底开洞汤汁会流掉的，在那之前要迅速手快地完成调理才行哟

❼关火，联系专业人员处理锅中剩下的溶液后完成。绝对不可以滅損厨房哦。这是作料理的人最低限要遵守的礼仪。靠着这个土豆炖肉，那个人的舌头必定 必定会吃上瘾♥（黏糊糊）没错的☆

文月学园新闻社为你讲解小知识

《此烹饪方法中发生的化学反应》

①$NaCl + CH_2ClCOOH \rightarrow CH_2ClCOONa + HCl$
（食盐 + 氯乙酸 → 氯乙酸钾 + 盐酸）

②$KNO_3 + H_2SO_4 \rightarrow HNO_3 + KHSO_4$
（硝酸钾 + 硫酸 → 硝酸 + 硫酸氢钾）

③盐酸+硝酸→王水※

※（王水解读）比硫酸、盐酸更加强腐蚀性，对人体极其有害。岂止"那个人的舌头"连他的骨骼都会被溶掉。

姬路瑞希同学以及周围的试吃者都接受了特别的训练。此法甚是危险，一般人绝对不可以效仿请千万要注意。

料理

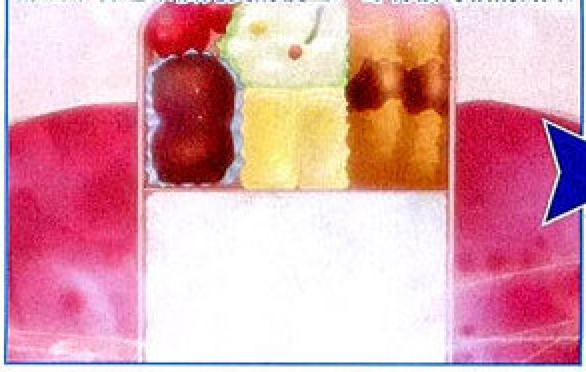
就算宅，也请注意健康饮食吧！

对于强壮的消化器官，我们通常会用"钢铁胃"来进行比喻，不过，即使真的拥有由铁所组成的胃，这个料理也会毫不留情地将那块铁给溶解。虽然也可能会对解决饮食过度与消化不良有一定的帮助。不过请一定要慎重考虑，像饮食过度与消化不良的不适感这种小毛病，是完全无法与宝贵的生命相提并论的。还有，虽然淀粉与硫酸混合确实是会引起加水分解……不过即使这样也不能就这么理所当然的因为所以了。想要甜味的话就请加砂糖吧，这样就足够了。同样，想要酸味就请放柠檬果汁好了，而不是氯乙酸。完全没有必要去无视超市里买得到的材料而去放剧烈药品。

话说回来，肉根本就不需要酸味。再者，作为防腐剂而往料理中加入硝酸钾也是非常危险的。如果想要长期保存的话，放入密封容器再放进冰箱就行了。点火后会起反应放出粉红色或是紫色烟雾的超现实炖肉，在三次元中会被称为"化学兵器"。被周围的邻居报警后就算声称"我只是在做炖肉而已"，也只会在审讯中追加一项叫做精神鉴定的项目。

请各位切勿模仿。

动画中看起来很完美的便当，却有很可怕的效果



轻微食用之后会产生这样的效果



ミクの日感謝祭 ♪39's Giving Day Thank's!

全息投影技术超魄力！初音未来感谢祭





初音未来（初音ミク），是全球第一个拥有自己声音的虚拟动漫形象。最近在东京的Zepp Tokyo，厂商世嘉还举办了名为“～大家好，我是初音～”的白天演唱会。这场音乐会是“初音之日感谢祭39’s Giving Day”中的其中一场活动，原本该活动预订将于夜色降下后举行，但是活动主办方因为考虑到当天天气的原因，以及众多粉丝很早就已经聚集到了会场，于是追加部分白天部分的公演活动。

狂热的粉丝

由于初音本来的高人气，这次的3D影像演唱会异常火爆，2500张演唱会门票在瞬间被抢购一空，演唱日当晚更有超过3万名忠实拥簇者通过付费网络直播观看了整场演唱会。



大家可以看到开场前便满场了，而其实门口排队时的景象更是惊人。



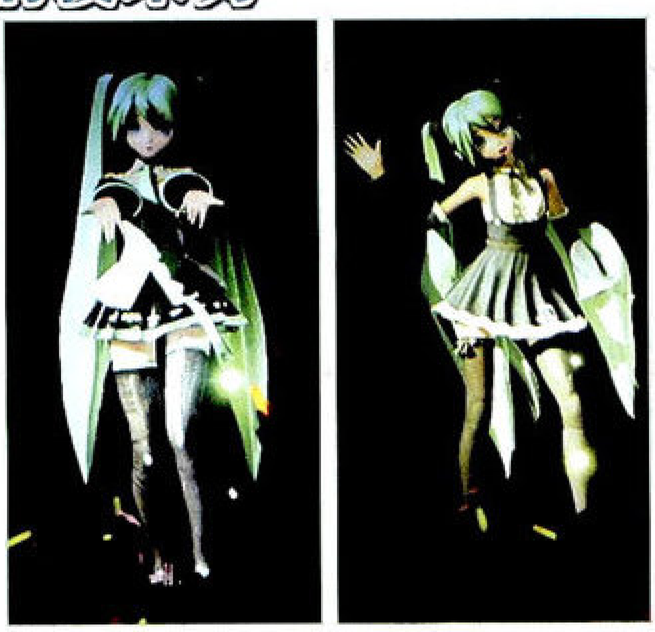
开场后的景像异常火爆，群众的热情也十分高涨。

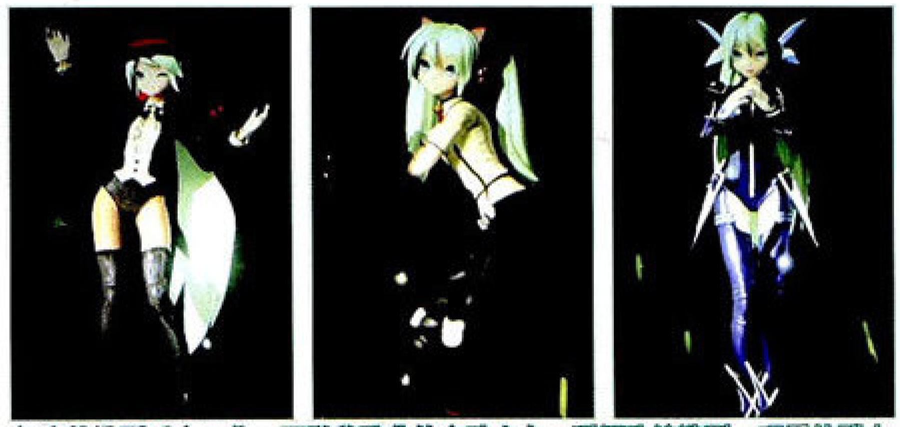


这次歌姬初音将在宽长的大舞台上表演。

跨时代的技术力

初音的声音来自于Vocaloid 2语音合成引擎。而除了虚拟声音外，这次还采用了高科技的全息投影。让你能在舞台上见到虚拟偶像初音未来的真实身姿。让苍蓝我也忍不住去看了网上的低清全程，有了这个技术看来以后虚拟偶像的崛起是必然的了。





初音的造型千变万化，而随着歌曲的变动会在一瞬间改编造型。观看的群众都不自觉的进行欢呼。

其他偶像友情出演

除了初音外，表演过程中镜音林和镜音怜也会登场。配合着来演绎一些合唱曲目。而巡音露卡也会和初音同台表演，同时也有单独表演的环节。



镜音林和镜音怜会登场。



巡音露卡也在演出中有重要戏份。

ラブプラス

虚拟女友 爱相随

LOVE PLUS活动大汇总

接触过以前杂志的读者朋友们一定不会对《LOVE PLUS》这款作品感到陌生。这款虚拟女友的代表游戏俨然已经在日本形成了一种文化。而除了各种玩友的热情参与外，官方也举办了诸多节日主题活动，比如在东京街头和TGS会场分发情书，将游戏的热度提升到了又一个高度，下面就让我们来见识一下其中几个活动。



圣诞节蛋糕

在12月25日圣诞节，厂商Konami特地为玩家举办了名为“Love Plus圣诞快乐行动”，将在东京都内三家蛋糕店贩卖特别的圣诞情侣蛋糕，让死忠能够和自己的女友在圣诞夜分享。三家蛋糕店各自贩卖三名女主角中一名的主题蛋糕。要得到想要的蛋糕你首先得搞清楚三家店铺贩卖的是宁宁、爱花和凛子中哪一个的蛋糕。不过蛋糕店门口将会有相关女主角的全身招牌，能够一眼就找到相关的蛋糕店。



▲ 小早川凛子主题蛋糕是在新高円寺的“メルベイユ”。



▲ 高嶺爱花主题蛋糕是在原宿的“SNOB'S HEART CAFE”。



▲ 宁宁的主题蛋糕是在六本木的“グッディ フォーユー六本木”。



▲ 如果发现找错了要买的女主角的蛋糕的话，也请不要赶去其他家了。每个地方的蛋糕都被瞬间卖完。

发售当天，在凌晨8点活动开始前，每个店家门口都排起了上百人的长列。而一开始则所有蛋糕都被抢购一空，其中最快的开门40分钟就卖完了。



▲ 抢先买到的玩家都纷纷和相关角色合影留念，其中竟然还有情侣……







▲ 三种主题的蛋糕都十分可人。



▲ 明信片的价值也十分高。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

情人节巧克力

作为虚拟女友，情人节的活动肯定也不可少。在临近情人节的2月12日，Konami联手休闲食物厂商Pocky，组织的女孩子们在东京市内的3个地区，向路过的男性们赠与内含情人节限定AR卡和Pocky的礼物，让人惊喜的“情人节大作战”就此开始。



在发送礼品的站口，上班的人都低着头行色匆匆，看到不少置之不理的场面。是因为礼物太大还是和常常见到派发面纸、传单之类的搞混了……在女孩子们明明特意羞答答地说“请收下这个”然后递上去，而多数人根本不接的情况下，偶尔有几个人在确认了袋子里是Pocky之后回头露出的笑脸，令人印象深刻。果然，收到礼物还是一件令人开心的事情，而且礼物的对象仅限男性。虽然发放时间是事先决定好的，不过最后一直持续到了傍晚。



▲ 三个车站都分别有不同的美女来发送这些礼品。









▲ 可爱的美女在路上送巧克力给你，这是何等的幸福啊。



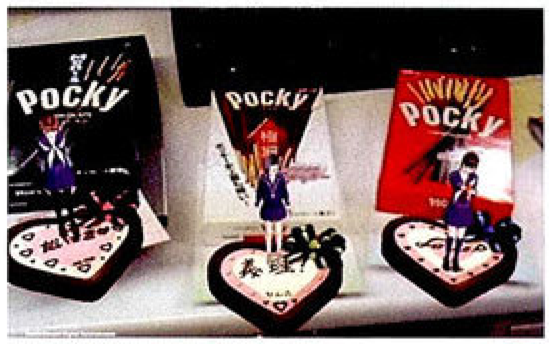
▲ 时值冬季还下雪，这些女孩很让人感动啊。





▲ 虽然不少行人不明所以匆匆而过，但是官网上得知消息的热情粉丝也是不少的。







▲ 这次给的礼物可说是十分超值的，在日本YAHOO上炒到了天价。

白色情人节



这期的截稿临近3月14日的白色情人节，从传统上来说该是收到少女巧克力的男生还礼的时候了。K社在官网的页面上举办了“献给女友的白色情人节”的活动，征集相关主题的照片，又是展现自己想象力的时候了。募集时间为2010年3月14日到3月31日，到时会在官网上公布获奖作品。让大家感受到你的爱。

官方活动地址：
Http://www.konami.jp/products/loveplus/white.html

从赛扬到X200
各配置实战测试星际争霸2

随着《星际争霸2》测试版发行，暴雪又一次引燃了RTS即时战略游戏的高潮。整整经历过12年，《星际争霸2》不论画质、游戏复杂程度，都已经和一代不可同日而语。还记得12年前，笔者仅仅用奔腾I即可将《星际争霸》正常运行，而12年后，二代却对计算机硬件提出了一定的要求。

最低配置

系统：Windows XP / XP64 (Service Pack 3)，Windows Vista / Vista64 (service Pack 1)，Windows 7 Home Premium CPU：Intel Pentium IV 1.3GHz，AMD XP 1500+

内存：(Windows XP) 512mb，(Windows Vista) 1024mb，(Windows 7) 1024mb

显卡：ATI Radeon 7200 或 NVIDIA GeForce 2 系列或更高

硬盘：15Gb剩余

环境：安装了DirectX9.0c

推荐配置

CPU：Intel Pentium D / AMD 64 X2

内存：(Windows XP) 1024mb，(Windows Vista) 2048mb，(Windows 7) 2048mb

显卡：ATI Radeon X1600 或 NVIDIA GeForce 7600 Gt或更高

然而暴雪一直将游戏本着“分享”的精神，即使配置不高，你仍可以玩，只是仅仅牺牲了画质。诸如风靡全球的《魔兽世界》，同样可以在DDR1平台上正常运行。那么令人期待已久的《星际争霸2》是否对配置有一定需求？身为80后的DIY编辑群，纷纷投身于游戏中，就让我们一同看看，编辑们所用五花八门的配置，是否能让《星际争霸2》流畅运行。

本篇测试软件使用Fraps 3.0.2，记录一分钟内最高、最低以及平均FPS值，考察整机性能。测试并没有采用播放Replay的形式进行，但相信编辑们在试玩过程中所记录的帧数，足以说明一切问题。

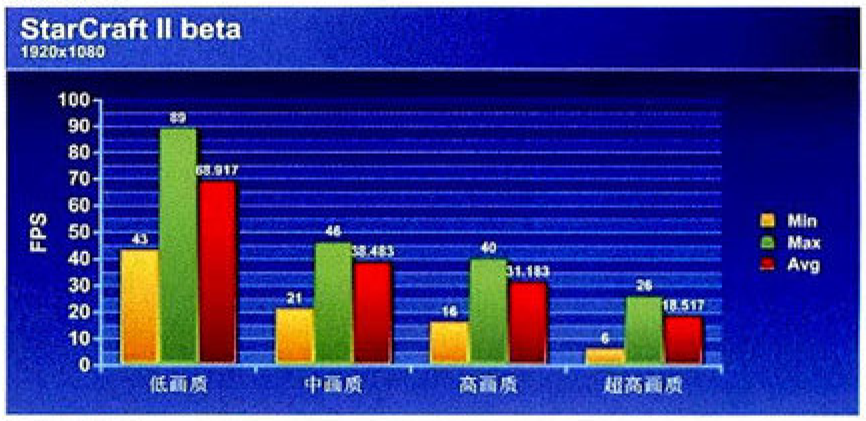
实用派：

配置不算主流，但自认为还能够将目前的主流游戏通吃，对于机箱内的部件，并不如外设来的关注，很显然，该编辑宁可使用顶级外设，也不愿去买一块顶级显卡，属于实用派。

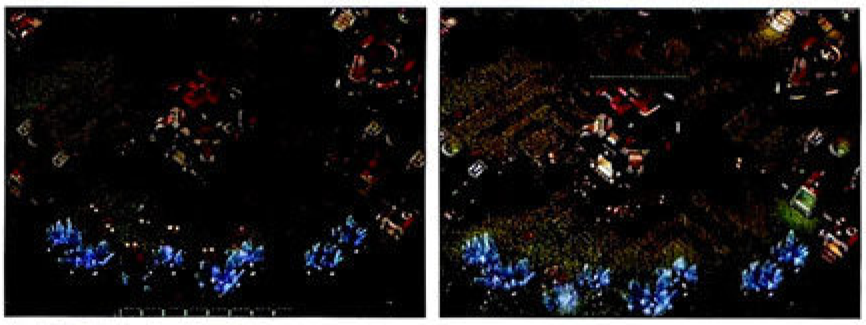
详细配置如下：

测试平台	
处理器	AMD Athlon64 X2 4600+
主板	华硕M2N-SLI
内存	威刚DDR2-800红色威龙 2G
显卡	昂达9600GSO 256M 256Bit DDR3
硬盘	WD 640G Black
显示器	瀚视奇HH241
电源	航嘉冷静王 300W
键盘	Cherry G80-3000 茶轴
鼠标	Razer炼狱蝰蛇 变形金刚
鼠标垫	Razer重装甲虫
软件系统	
操作系统	Windows 7 32bit 简体中文旗舰版

测试结果：



编辑总结： 在高达1920*1080分辨率下，此套配置总算勉强过关。在最高画质下，帧数最低仅有6，最高也只有26，跳帧现象非常严重，平均也只得到了18.5帧的“惨烈”成绩。当然，这和游戏测试所采用的高分辨率不无关系，如降低分辨率，即使超高画质，此配置基本能保证流畅运行。256M、256bit DDR3显存的9600GSO，在超高画质、1080P分辨率下进行复杂图形处理，性能捉襟见肘。



▲ 低画质、超高画质，画面差异巨大

可圈可点： 编辑使用的显示器、键鼠无疑是这套配置中最大的亮点，支持1080P的瀚视奇HH241完全将游戏宏伟的画面展现无遗，键鼠则更是亮点：虽然Razer炼狱蝰蛇变形金刚版并非一款专用的RTS鼠标，但在非专业选手的编辑手里也算应用的得心应手，Cherry茶轴的手感也是比普通薄膜键盘强上了许多倍，若能将投资重点放在显卡上，相信星际2能获得更快速的运行效率。

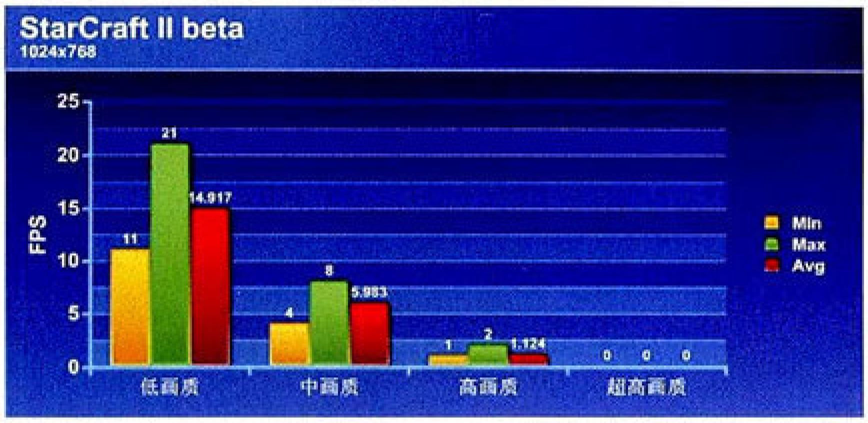
赛扬系：

星际争霸正流行的时候，市面上最为主流的平台就是奔4，那当年作为奔四简化版的赛扬是否依然能驰骋于现今的《星际2》？笔者在一套Intel Celeron的平台上，对游戏进行了测试。

详细配置如下：

测试平台	
处理器	Intel Celeron D 331 2.66Hz
主板	ASUSTeK Computer INC. P5GPL-X
内存	金士顿DDR1-333 512MB
显卡	ATI Radeon X1050
硬盘	HITACHI 80G
显示器	SAMSUNG SP0802N
电源	长城 300W
键盘	SteelSeries 7G键盘
鼠标	罗技G500游戏鼠标

测试结果：

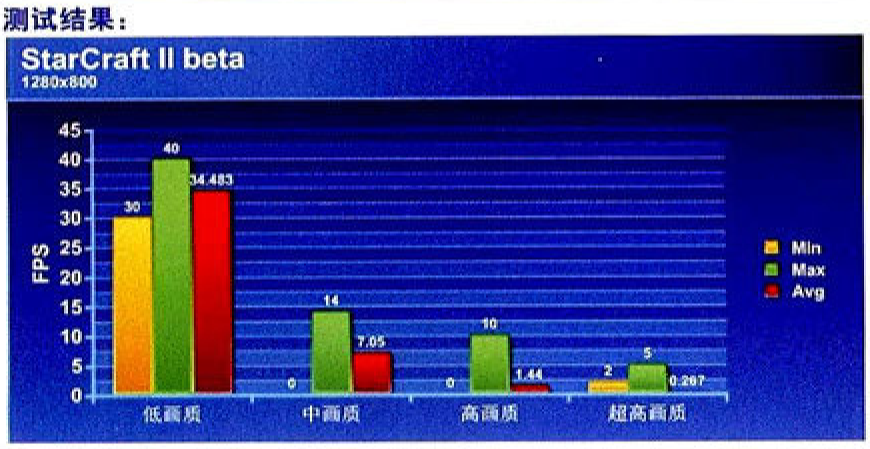


编辑总结： 本次测试我们使用1024X768的分辨率做为测试。分别采用了低、中、高、超高画质进行了测试。在低画质下游戏可以顺畅运行，在少了开启大量特效情况下，Intel Celeron D还是勉强可以游戏，当笔者把游戏画质调到中时，游戏画面已经出现了严重的跳帧现象，基本属于不能游戏，中画质已经不能玩了，就更不用说高画质和超高画质了，但是为了给广大的网友一个完整的游戏测试结果，笔者还是硬着头皮进行测试，当调到高画质时基本是PPT播放效果，超高画质也是如此。从这次测试中不难发现，要想畅玩星际争霸2运用，Intel Celeron D和奔4如果不搭配一款强劲的显卡，基本无法获取良好的画面效果。

可圈可点： 编辑使用键鼠和耳机无疑是这套配置中最大的亮点：虽然罗技G500游戏鼠标并非一款专用的RTS鼠标，但在非专业选手的编辑手里也算应用的得心应手，SteelSeries 7G键盘出色的手感比普通薄膜键盘强上了许多倍，外部条件都满足了，若能换上最新的平台，相信星际2能获得更快速的运行效率。

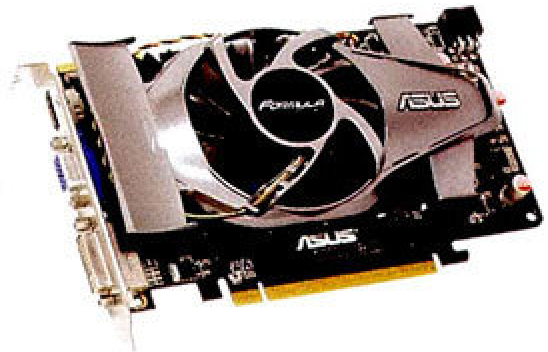
X200系： 由于使用了Thinkpad X200做为测试平台，使用Intel GMA X4500显卡对于游戏来说配置确实有些不足，但是相对于注重游戏性的星际2来说，画面上的损失对整个游戏的可玩性影响不是太大。

测试结果：



编辑总结： 本次测试我们使用1280X800的分辨率做为测试。我们分别使用了低、中、高、超高画质进行了测试。中画质就出现了游戏画面跳帧现象，但可以勉强进行游戏，在最高画质下，帧数最低仅有2，最高也只有5，整个游戏的跳帧现象非常严重。在低画质下游戏可以顺畅运行，虽然少了很多特效成分，在整个游戏的进行中画面的表现力不是太强，但是对于注重又细心的星际2来说画面上的损失并没有对游戏本身的娱乐性有多少的损失。对于针对定位于商务用途的Thinkpad X200能够在低画质情况下流畅运行游戏已经非常不错了。

华硕显卡在今年主打4U品质，不仅体现在其做工用料上，还有其作为一线大厂不断创新的散热技术，之前华硕显卡就凭借冰刃、威酷、Matrix等特色散热器给玩家留下了深刻印象，而其在下半年主打的FORMULA散热器，凭借强大的散热效能和防尘风扇设计，广受好评，而最新的华硕EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5/A显卡就采用了这款散热器，把5750的效能发挥到了极致。　继华硕伴随Radeon HD 4750芯片首发的EAH4750 FORMULA之后，最新一代的EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5/A也即将上市。华硕EAH5750 FORMULA/2DI/1GD5/A采用40nm RV840核心打造，由10.4亿晶体管构成，拥有720个流处理器、16个光栅处理器和36个纹理单元，支持DX11特效技术，多屏输出和CrossFire技术。



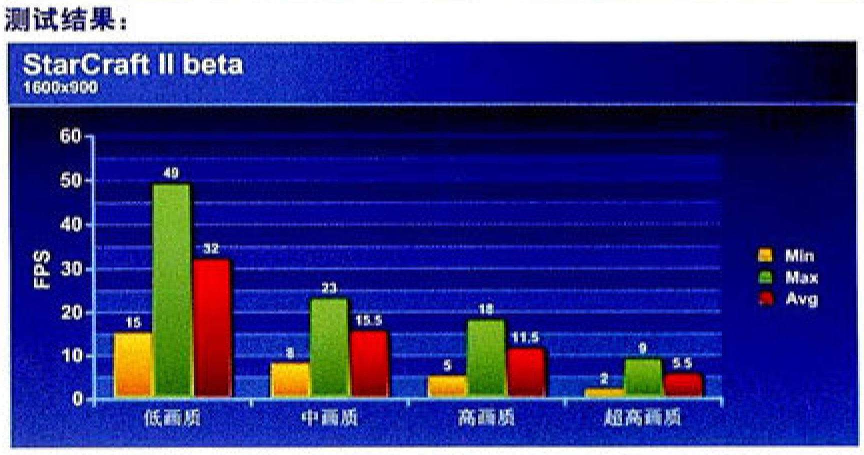
可圈可点： 虽说集成显卡性能差，可编辑也能够在中画质下看到GMA X4500能够有实时的阴影特效，画面质量还算过得去——当然集成毕竟是集成，画质是牺牲在速度基础之上的。在整体运行过程中，X200笔记本仍保持良好的散热效率和运行温度，这对于一款商务笔记本而言尤其重要。

急躁派： 这套配置玩游戏已经足够，主要是使用了目前比较热门的固态硬盘，是这套系统的亮点，当然24寸显示器分辨率可以达到1920*1080，笔者对于游戏Loading时间非常执着，属于急躁派。

详细配置如下：

测试平台	
处理器	Intel Celeron 430
主板	技嘉GA-945G
内存	金士顿DDR2 667 1G×2
显卡	GMA950（945G集成显卡）
硬盘	源科128G 固态硬盘
显示器	明基V2400Eco
电源	全汉300W
键盘	戴尔8175多媒体键盘
鼠标	罗技MX518
鼠标垫	雷柏GTR
软件系统	
操作系统	Windows 7 32bit 简体中文旗舰版

测试结果：



编辑总结： 其实这套平台玩《星际争霸2》很别扭，不过还算可以进行正常的游戏，在最高画质下帧数基本可以忽略不计，甚至会形成假死现象。游戏本身对高分辨率的要求也有非常大的关系，导致分数急剧下降甚至游戏假死。

可圈可点： 整套配置玩《星际2》有些奇怪，较老的945G主板搭载的GMA950集显以及1800MHz的Celeron 430，二级缓存512K从根本上导致了测试结果极差，不过采用固态硬盘，在安装、载入游戏时比传统硬盘快了将近40%，即使笔者整体配置比较陈旧的前提下，固态硬盘在零延迟能力以及超高的读写速率方面发挥了作用，特别是在载入一些大型的6人地图时，SSD与HDD的速度尤为明显。如果有一套好配置再由SSD助力，相信能使用最高画质获得最为高速流程的游戏整体运行体验。

霸三国志大战



专访日本SEGA三国志大战制作人及台湾IGS霸三国研发组主任

由SEGA(日本)、IGS(中国台湾)、华立(中国)三方携手打造的经典街机卡牌对战游戏《霸三国志大战》，在问世后的短短三个月时间里，就成功抢占最热门街机卡牌对战游戏席位，能有如此惊人的成绩，在国内的众多游戏产品中可谓是史无前例的。

然而在辉煌的背后，《霸三国志大战》又有多少鲜为人知的秘密？为了让大家对《霸三国志大战》有更多的理解，本刊有幸邀请到三国志大战系列制作人西山泰宏先生以及《霸三国志大战》研发组主任季承远先生接受采访，为我们讲述该系列游戏背后的更多点滴。


三国志大战系列主创西山泰宏先生



问：目前《霸三国志大战》已经在国内10个省市中推广开来，并引起了市场的热切关注，对此情况两位有什么感想？

西山泰弘：从刚开始的场地测试中就可以看出，《霸三国志大战》十分受中国玩家青睐，这种人气度是完全超出了我的预想。

季承远：各地区市场的情况十分喜人，而且场面很火爆，这确实是有点超乎我想象的。虽然《三国志大战》系列游戏的日文版已在相当多的地区得到普及，但是中国大陆市场上对卡牌游戏仍处于真空阶段，所以我们也曾担心中国的玩家群体对游戏的玩法会感到不适应。但是在我看到玩家实际的情况后，发现玩家接受得速度很快，可以说该游戏的推广的十分顺利。

问：玩家水平直接反应了产品的受欢迎程度，目前各地之间的玩家水平如何呢？

季承远：游戏刚推出的时候，我特意去观察了广州玩家对游戏的接受程度，看到玩家处于摸索阶段，当时他们刚开始了解游戏的玩法，知道如何取得胜利；两个星期后我再过来前，事先曾请台湾地区的高手为我作指点，结果跟广州地区的玩家切磋几局后发现大家已经能打得旗鼓相当。可以说玩家成长的速度非常的惊人，他们从没有接触过到现在熟练游戏并有自己的理解，这整个过程仅仅有两个星期的时间而已。其实这也从侧面反映出该游戏十分受市场欢迎。特别从玩家的角度来看，倘若《霸三国志大战》是一款没有吸引力的游戏，那他们是绝对不会接受的。而据我了解，游戏推出至今，各地都曾组织过多次非官方的对战比赛，玩家参与比赛的积极性也都很高。而且经常会有玩家们自发组织的，主动去其他地区挑战当地玩家的活动举行。

问：由于《霸三国志大战》是由SEGA的《三国志大战》游戏为基础制作的，是否会出现玩家无法理解接受游戏的情况发生呢？

西山泰弘：《霸三国志大战》这个款游戏是由日本的研发人员领衔制作的，因为我们是以外国人的眼光来看三国文化，所以在某些角度上会跟中国玩家的理解稍有差异，同时在游戏中我们也加入一些想象的因素，使得游戏的内容更加的丰富、更加的精彩。最后就是当玩家在游戏结束后可以将卡牌带走、收集或是与其他卡牌作组合，构思新的战略，这些特点是以往的游戏无法比拟的。而且中国新一代玩家的好奇心很强，对于新事物也十分乐意去尝试，相信《霸三国志大战》亦会被他们接受。

季承远：其实当游戏做出来是我们还是有点担心的，一直到了场地测试的时候，我们看到了玩家的现场反应后感觉《霸三国志大战》这款游戏非常适合中国的玩家，在中国市场有着非常大的潜力。

问：在《霸三国志大战》的整个研发过程中，SEGA、IGS分别负责哪方面？

西山泰弘：SEGA是专业的游戏制作商，所以我们能比较准确地做出令玩家获得快乐体验的游戏。所以游戏最主要的部分是由我们来负责的，然而在游戏的研发当中，IGS亦提出了很多新颖的构思，为游戏增添了丰富的内容。

季承远：我们IGS的小组主要是负责软件的研发。我们会运用SEGA提供的数据上，在新的主机平台上把游戏重新完成。虽然玩法的架构跟日本版本是一样的，但是大家可以看到，在《霸三国志大战》中我们加入了很多新的元素，例如游戏模式、隐藏关卡、玩家等级称号、语音系统上都是经过重新设计的。而且游戏的部分内容我们是作了相应的修正的，因为《三国志大战》系列游戏是由日本SEGA公司原创的，所以他们在制作的时候可能会对某些历史事件有夸张的成分，而我们在后期制作的过程中会对这些地方做修正。希望能把一个真实的三国史事件通过游戏呈现给玩家。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



霸·三国志大战研发组主任季承远先生

问：目前的《霸三国志大战》相当于日版的《三国志大战》系列的1.0版本，为何不直接将最高级的版本引进到中国市场？

西山泰弘：我们不是单纯地把游戏做移植，而是要做中国本土的《三国志大战》。我们的希望是能让中国的市场和玩家都能接受，并享受这款游戏，所以我们亦只能一步步的走。在版本的升级上，我们也并不是简单地把产品拿过来买到中国市场，这次的《霸三国志大战》我们是与IGS、和华立科技三方合作的。IGS是中国市场内非常具有研发实力的企业，他们对中国市场以及玩家的需求都非常地了解。而华立科技则通过对整个市场进了解、听取玩家的意见，来反馈给我们考虑下一步的升级该如何处理。

季承远：在这个方面我们预计，一旦中国市场能接受这个游戏的话，那么后续版本的升级会马上推出。因为后续的版本会更加成熟、更加优秀，而且一些更丰富有趣的元素也会在后面不断的加入的游戏里面。因为第一代的产品始终是最容易被玩家所接受的，所以我们是希望通过第一代游戏能让玩家们在该系列游戏上有个基础，建立一定的游戏群体，以便在后续的游戏中我们将有更多的创意加入到游戏里面时，玩家也能很快地适应。

问：据了解，《三国志大战》是支持网络对战功能的，为什么这次的《霸三国志大战》并没有进行开通网络对战功能呢？

西山泰弘：相信《霸三国志大战》在将来的趋势是会走向网络对战的，因为这个系列的游戏主要就是以对战为主，所以当然是希望参与对战的玩家越多越好。当然这也需要涉及到店铺的实际情况，如果店家的网络条件不能达到要求的话，那网络对战功能也是不能开通的。

季承远：联网是我们未来努力的目标，但是我们不能过于急躁，因为在1.0这个版本上我们还主要是希望玩家先熟悉游戏的基本玩法。而且网络功能对网络环境要求比较高，虽然我们的研发小组能完全解决程序上的障碍，但是如果网络环境不理想的话，那么游戏的流畅性就不能确保了。我们希望玩家在任何一个模式下都能流畅地进游戏，若网络功能不流畅的话，那我们宁可暂时不开通该功能。可以说我们的技术已经准备好了，只要大环境允许的话，网络功能就会立刻开通。

问：目前以“三国”为题材的游戏十分丰富，《霸三国志大战》较其他同类游戏相比有何优胜之处？

季承远：其实每个游戏都有他的特色，策略游戏强调的是玩家的智慧，动作游戏是特显玩家的反应。我觉得，《霸三国志大战》会是所有喜爱三国题材游戏玩家的首选。因为这款游戏设计得非常的新颖，机台把整个战场以棋盘的形式展现，玩家通过控制手中的卡牌进行游戏，当游戏进行时就像玩家在演绎一场战争一样，对玩家相当具有吸引力。而且游戏竞技性相当强，通过游戏能让玩家体验出各自的策略思维，特别是对于一些有军事思想的玩家而言，他们肯定会爱上这个游戏。

问：本次采访即将结束，不知道两位是否有什么话想和本刊读者说呢？

西山泰弘：以前SEGA是以日本为中心开发出很多优秀的游戏，但这款《霸三国志大战》是充分考虑到中国及亚洲市场的需求而开发的，所以在今后我们会继续根据市场的需求把产品做得更好。一直以来，SEGA对中国市场十分重视，因此在将来我们会做出更优秀的，更适合中国市场的游戏，请大家期待。

季承远：首先希望大家能知道，《霸三国志大战》并不是一个简单的移植产品，同时我们亦不会满足于现在的游戏阶段。虽然《三国志大战》系列已经是一个名作，但我相信经过我们小组的努力，会使得《霸三国志大战》成为真正的中国人的三国游戏！

感谢广州游艺风提供采访资料，文中部份资料由广州华立科技有限公司提供。







三国智作为国内唯一一个驾实真实历史背景的TCG游戏，其对历史的穿插和融合一直都是官方宣传的重点。从到目前为止的发布情况来看，其上市版本名称分别是基础包黄巾之乱。以及其下的两个补充包“虎牢关”与“天子·不臣”，从时间顺序上来看黄巾之乱发生于汉末，此视为三国时代的起始。其后的虎牢关应该就是三英战吕布，再到《天子·不臣》。从名称来说就应该是献帝与董卓那些的事情，以上全部都是基于黄巾之乱基础包下，即在时间上都是在汉末。而接下来群雄并起的那段历史将掀起怎么样的波澜壮阔呢？就让某猫来带你们由纸牌来重回那段令万千英雄梦绕的历史。





由纸牌掀起的波澜历史
——《三国智 天子·不臣》全面报道

历史的复苏

在拿到《天子·不臣》补充包之后，首先注意到了其中出现的事件卡，本文着重从融合史实的角度对三国智的这一新版补充包做一些分析。在《天子·不臣》包装盒的背面以及其中的说明书上，有一段游戏背景说明，内容如下：


天子不臣

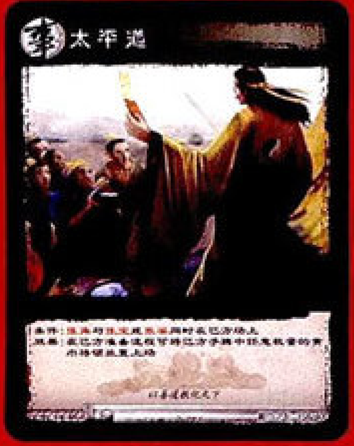
潮汐将来孤舟不保朝夕
大厦将倾独木难为栋梁
汉祚势衰薄
朝野多动荡
募乡勇以御黄巾
犹饮鸩止渴
招外官而除宦竖
实引虎拒狼
废旧帝 立新君
顺者昌 逆者亡
前有董卓后李郭
多行不义招殃祸
天子蒙尘度饥寒
孟德移驾奉许昌
脱得狼牙入虎口
命途多舛陈留王
伊霍今若在
不教君王飘零在他乡

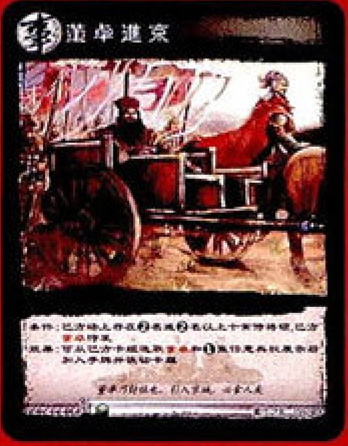


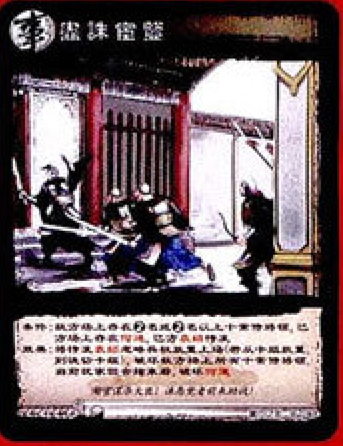


根据对当时历史的微薄记忆，这些背景中大概包括了以下几个事件：

- 黄巾之乱
- 袁绍诛宦官
- 董卓进京
- 董卓废少帝立献帝
- 董卓被杀
- 犯长安
- 李郭交兵
- 曹操奉戴天子







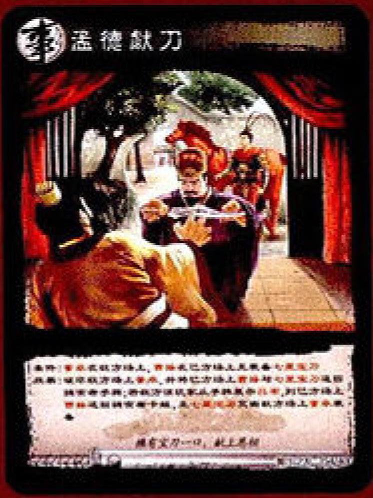




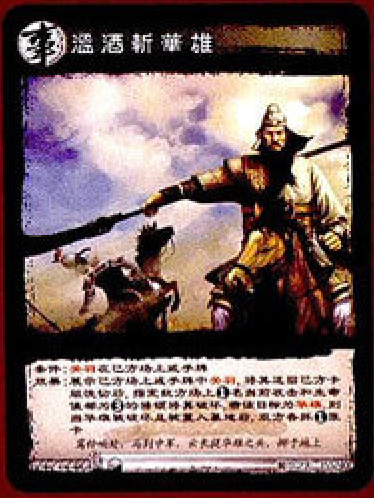
以上时间前后相涉就是这一版补充包的背景，在这一版的全部事件卡中可以找到了：太平道、温酒斩华雄、十常侍乱政、孟德献刀、尽诛宦竖、董卓进京、宛城之战、兵犯长安，在这八个事件中太平道应属于黄巾之乱，温酒斩华雄应该在虎牢关时期，宛城之战要到比较后面一些。剩下的五个事件属于比较贴合《天子・不臣》时期背景，与牌友作战几场之后，发现了几个事件可以形成一个连环战术。而事件卡本身不计入连环因而不会被阻止，所以这个连环战术在一定程度上还是比较稳定的，顺序大概是将董卓、李傕、郭汜配入卡组，我方的场上有两名十常侍（依靠十常侍阵营效果应该不难达到）。即可触发董卓进京，其后得到董卓和一个兵权，之后可以用董卓加另外两张手牌换取兵权。于是触发兵犯长安，再之后在李郭上场之后触发李郭交兵得到曹操和两张兵权，其后亦可再配合一次十常侍乱政，至此差不多整个事件连环结束。得到的效果是比较惊人的，除了自己可以得到一连串兵权之外，更重要的是可以给对方兵权带来毁灭性的打击，其中曹操本人配合《天子・不臣》中的卞氏以及一些谋略，可以实现多次上场，这样一来将导致对手陷入兵权贫乏甚至无兵权的绝境，尽诛宦竖则可以用来在一定程度上遏制对手十常侍乱政的达成。

卡牌与历史的演绎

而从历史上来说，这一连串的事件正是讲述了何进诏董卓进京诛杀宦官，其后李傕郭汜攻入长安后反目交兵，献帝逃出京城后曹操接驾而发达。同时董卓当权后仍提携或中用部分十常侍党羽，带来十常侍乱政，从这个角度看起来，这几个事件的接连发动与史书中的故事融合得比较自然，同时在游戏中的作用也得到适当的体现。总体来说，比较黄巾之乱与虎牢关中的事件，本版《天子・不臣》中的事件卡的作用得到了强化，实战价值明显提升。不过，现在就说三国智未因囿于历史框架而使得游戏开发空间受到限制还为时过早，以上几个事件在贴合了史实的前提下。其在游戏中的作用有些过于强大而带来失衡的可能，对此在联络了三国智的技术客服后又与牌友进行了多场游戏，牌友在知晓了路数之后，有针对的破坏这套事件的核心也就是曹操。比如同样利用事件宛城之战，作为一卡制的三国智，在曹操被破坏之后这套连环的事件的战术价值就大打折扣，也就是说，这些连环事件的最终战术价值仍需在完全保证之下让曹操上场，三国智的特点是以一张卡牌为核心构筑的卡组将会十分脆弱。



▲ 孟德献刀——操有宝刀一口，献上恩相。



▲ 温酒斩华雄——鸾铃响处，马到军中，云长提华雄之头，掷于地上。



▲ 宛城之战——操赖典韦挡住寨门，乃得从寨后上马逃奔。

基于此，在三国智中一些看似爆发力强大的战术组合会在一卡制的制约下趋于游戏平衡。尽管一卡制到目前为止仍然受到一些玩家的诟病，但一如官方一直以来宣称的，一卡制确实在很大程度上提高了对玩家卡组构筑以及出牌技巧的考量。

按照开头来说，三国智作为驾实历史背景的TCG游戏，到目前为止的剧情表现还算基本令人满意。架空故事背景会带给玩家新奇的探险体验，驾实历史背景在熟悉感之外带给玩家的则可能会是同样新奇的穿越体验，对于游戏的开发者来说，两种设定的或许并不存在孰难孰易孰优孰劣的分别。在保证玩家获得快乐游戏体验的前提下，只要用心，都可以走出自己独特的路线。关于《天子・不臣》技术上的其他测试，在这里先不多言，以上的事件报告可以算作是抛砖引玉。剩下的更多内容，玩家可以在拿到《天子・不臣》补充包之后亲自体验。





了解最新《三国智》资讯 邀约同城牌友激战

三国智卡牌官方站 http://www.sanguocard.com

这里便是集换式卡牌《三国智》的官方网站，各位对《三国智》感兴趣的朋友可以在这里了解制作人的最新信息、欣赏卡牌原画以及购买更新最强的新卡牌。而《电脑游戏攻略》也会和《三国智》官方持续合作，将最有用的信息带给各位读者。



信睡猫 得卡牌 三国征战进入新篇章 虎牢关全新登场！

现在开始只要将“YBY01+庆祝电攻双周刊，要玩就玩三国智”连续两次发送消息至10669830123就可以参加（每条咨询费1元），某猫将在每个月都抽出5位幸运读者赠送“两份三国智卡牌，《虎牢关》的补充包，让你的卡组战斗力得到质的飞跃。”，想要的同学快点行动了哦。但是如果你想要却没有抽到的话也不要丧气，因为某猫会视参与玩家的热烈程度，考虑在下一期中增加中奖名额，你的每一条短信都会增加你中奖的机会。



www.sanguosha.com

上阵夫妻档

三国杀群雄武将全解析（一）

三国杀推出至今已经有2年多了，这2年来游卡桌游不断更新充实着三国杀，而三国杀的游戏受众也越来越大。如今三国杀的武将数已经从原来的25人扩充到了45人，有时下班坐地铁的时候都能听到关于哪个武将最强哪个武将最不平衡的争论。从本期开始，就由兔子我为大家一一分析三国杀群雄武将，而这第一期的武将分别是吕布与貂蝉。





武神的化身・吕布



吕布作为强制命中系武将，看起来是最不称职的，马超、黄忠技能中都有“此【杀】不可被闪避”，但是吕布没有，所以吕布的杀是难闪，不是不能闪。

而吕布作为强制命中典型代表，虽然不能保证每回合都杀一刀，但是基本上刀刀见血。在防守时，吕布对于决斗有一定额外防御力，所以一般不会有人主动对吕布出决斗，但是无论是杀还是南蛮、万箭吕布都缺少足够的克制手段。

吕布的优势在于一次性洞穿对手防线，为团队的进攻打开缺口。对于吕布来说，以起始的4张手牌为基础，每回合2张牌为补充，开场阶段的几个回合保证一回合一刀是基本不成问题的。由于三国杀的血量决定手牌上限，开场就被伤血意味着手牌数量被大大限制，对于许多靠手牌发动武将技来攻击的武将来说就是一场噩梦。除了手牌武将技型武将，张飞、吕蒙等靠手牌数量来爆发的武将，也不得不大大提前自己的爆发计划，攻击效果自然大打折扣。随着军争篇的加入，强制命中系武将的伤害输出力将会再上一个档次。

选用吕布做武将的玩家，需要提高的就是稳定性，在弃牌阶段一定要注意控制手上杀的数量。另外，吕布是为团队打开缺口的人，所以尽量打一些手牌型玩家或者是防御达人，比如说甄姬、张角、卧龙等，为随后队友的攻击打好基础，这些三血武将只要出现伤血的情况，控场能力就会大大降低。所以学会选择合适的猎物，留好合适的手牌并成功击破这些武将的防线就是吕布所必须掌握的。

绝世的舞姬・貂蝉



貂蝉既有闭月可以摸牌，又有稳定的每回合伤害输出，可谓是攻防兼备。

闭月作为摸牌系技能，虽然只能摸一张牌，但是回合结束阶段这个摸牌时机是很不错的。保证了防御力，还能为下回合进攻作好准备。离间作为每回合造成一次固定伤害的技能，需要玩家灵活使用，不局限于只让敌人之间内斗。

敌人之间的决斗看似是上策，借力打力、让他人内斗，其实不尽然，这种伤害固然稳定但是实际上决斗双方可以有选择性的自伤来保证队友的安全。看似对方每回合都要扣一次血，但是对目标无法精确打击往往事倍功半。

在你有比较大的把握的情况下让敌人与队友进行决斗，如敌方手牌少、队友是关羽吕布等的悍将，这时使用离间就有极大的精确度，可以配合队友集火。在三国杀中成功集中火力秒掉一个才是要义，一般貂蝉、周瑜之类的稳定输出伤害武将在场上都是首先集火的目标，所以对有效目标造成足够的伤害才是关键，随性攻击只会让自己成为场上玩家的公敌。

让队友之间决斗则是一种相对比较特殊的打法，让司马郭嘉荀彧卖血补牌，比如司马懿手上没有重要的判定牌，郭嘉荀彧则可以为队友补充大量手牌。

离间就是要选择合适的策略，选择最恰当的两个人进行决斗。另外，由于离间可以用装备牌，所以尽量前期在装备栏放好装备，后期手牌吃紧的时候还能够稳定输出，毕竟对貂蝉来说稳定输出才识关键。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



暴雪艺术的东方之子

WOWTCG集换式卡牌第八位风暴之子

风暴之子——暴雪的官方艺术家。早在2009年8月份的“暴雪嘉年华”之前，官方就放出消息，将在这次盛会上正式公布第八位风暴之子的庐山真面目。尤其值得注意的是，据传他是个华人！于是我开始密切关注风暴之子的网站，全然忘记了暴雪的跳票传统。直到差不多半年以后的今天，谜底才算真正揭晓。

其实大家对于结果早已猜测得八九不离十，与暴雪密切相关的中国画师主要有两个：张希，王炜。前者主要致力于自己的工作室，那么答案当然不言自明了。

子曾经曰过“三十而立”，历经十余年的锤炼与积累，1980年出生的王炜终于在暴雪修得正果，从上海移居美国，成为风暴之子的明日之星。目前他的作品并不多，不过大多出现在非常重要的位置与场合：在黑暗神殿门口摆出“不要迷恋哥”造型的伊利丹、被基尔加丹“大石碎胸口”的凯尔萨斯、以45度角仰望天空的“机枪兵”、被网易在去年的“ChinaJoy内衣展”用作背景墙的“凯瑞甘大战泽拉图”……在这些脍炙人口的精品上我们总能看到“WEI 两位数字”（两位数字代表年份）的签名，那个仗剑而立的巫妖王更是让百万国服玩家朝思暮想……

这便是王炜的小资料，同为华人，相信大家能够找到很多共鸣：

笔名：Glowei

别名：暴雪艺术（Blizzardart。很拽……），龙的传人（Descendant of the Dragon。好名字，鼓掌），大王（Big Wang。要不翻译成“老王”？）

获得灵感的艺术家：Brom，Simon Bisley，Joe Madureira，Justin Sweet，Adrian Smith，Samwise，Craig Mullins

前五大电影：《指环王》，《养鬼吃人》，《终结者》，《寂静岭》，《鹿鼎记》

喜欢的书籍：《战锤》画册，Offerings，《Brom的艺术》

牛逼的乐队：Beyond，MC Hotdog

最伟大的游戏：《暗黑破坏神》，《星际争霸》，《魔兽争霸》，《魔兽世界》，《异域镇魂曲》，《古墓丽影》

智慧箴言：别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿。

爱好和兴趣：玩游戏，画画，看电影，美食

定义一下你的艺术风格：写实，哥特

你大多在哪里工作：家，办公室，桌子

你最喜欢创造的东西是什么：怪物，凶恶的角色

你绘画时使用的工具：Painter，Photoshop



据王炜说这是“第一幅WOW作品”



▲ 你可以侮辱我，但你不可以侮辱爬虫。



▲ 明天你是否会想起，安多哈尔的萝莉。



王炜经典的杰作，可惜在国服也支撑不起来了

下期小预告

下一期我们的火狼将带来在广州如火如荼举行的魔兽卡牌比赛实况，千万不要错过哦。

某男 想当年，金戈铁马，红灯一片，怎奈我牛皮硬，油条老，一轮dps后依然屹立不倒。不论几分，不动声色，进家后开始了为期几天的埋头苦干，不但可以先搞定主线任务，家长见你这样也不会多讲你，然后自己找副本享受了。我们不容易，家长也不容易啊。

回归C&C4的传奇指挥官

本月对于大叔来说最重要的事情就是3月16日《命令与征服4》的发布啦！早早就预定了的港版游戏虽然晚到了几日，但也丝毫无法阻挡大叔在三天内通关的热情。4月下就请大家期待C&C4大叔版攻略吧……忽然发现大叔版攻略我已经拖了好几个游戏了……哎，实在没办法啊！为什么，每次我搞定一款游戏，刚想写攻略，另一款我喜欢的大作又要发布了呢？“X3”“战锤资料片”“叛逆连队2”一个接着一个，现在我只能祈求“星际2”别那么快出，要不这半年的攻略，我都得在一期里完成了……额地神啊~~



愚人短信

小时候，咱俩两小无猜，我唱歌你伴舞，我能唱两百支歌，你就能跳两百支舞，所以人们亲切的称我为二百歌，称你为二百舞。

愚人节到了，整人的可以行动起来了

我发现现在节日的气氛越来越淡了，我记得有一期杂志刚好遇上愚人节，sky饶有兴趣的制作了一版的假新闻，结果欺骗了很多位读者纯真的心灵，足足让我笑了一个星期（我笑点比较低）。今年的愚人节，sky同学半点反应都没有，难道生过孩子的男人（黑线，好像孩子不是sky生出来的，他只是做了一点微不足道的小事而已）才思就不再敏捷了？



愚人短信

如果长得漂亮是一种错，我已经铸成大错；如果聪明是一种罪，我已经犯下滔天大罪，做人真难！但你就好啦，既没错又没罪，真羡慕你！

STARCRAFT II 每期动向

本月为了“战锤”

战锤的新资料片在本月果然不负众望的出现在所有战锤迷们的面前，没啥说的了，某猫可是从去年开始就期待了良久的游戏啊，岂只是通关一遍能够满足的，所以每天某猫都对着屏幕喊着“为了皇帝”！

这次资料片确实一改之前重复的弊端，而且关卡超刺激。不过遗憾的是流程未免太短了吧，而且种族就加了一个。唉，又要等了……



愚人短信

量窗量床又量墙，跳上床量窗，靠住墙量床，墙比张床长，床又比窗长，窗长不过床，床又长不过墙，所以墙比床比窗长，读不顺就去撞墙。

终于告别过年后遗症

很高兴，年终于过完了，一切都恢复正常了。这么说听起来很怪，但事实上，过年确实是件很累的事。七天长假的结果就是拼着老命赶发行，几乎就是上期杂志刚完成就要忙着制作下期杂志。现在，腰也不酸了，腿也不疼了！彻底告别过年后遗症，真好！



愚人短信

看看你的左边，再看看你的右边。请小心一个刚溜出来的精神病，他的特征是：拿着手机东张西望。

对剧透毫无抵抗

虽然本月是RTS之月，有星际2强势登场，但《战神3》的发售却是作为电视游戏老玩家的本人所最期待的了。不过现在信息传播速度太快，欧版的偷跑导致了网上各种游戏视频，连结局都有了。为了防止被剧透爆击，只能每天屏蔽那些相关帖子了。面对剧透，本人的抵抗力实在太差了……



愚人短信

比尔·盖茨说：以后不是电子商务，就得商务电子了。问你个谜语，世界上的猪都死了，猜一歌名，别想了，哈哈，至少还有你呀。

STARCRAFT II 月度人物

江西历市镇·黄玮

我在看2010年1月蓝刊时，竟发现我买了一本没回函卡的电攻，或许是书店在运输过程中遗失了，真是郁闷死我了。

Sky

Sky接受手工制作的回函卡，来一封我就给个奖品。

射阳陈洋中学·壹拾七

新一期电攻刚拿到手，准备下午看的，被老师从我座位下收了，好伤心，收了我8本，还有2本还没看，幸好还有6本放在宿舍没收到。

Sky

Sky一直很纳闷，为什么老有同学来信说自己杂志被老师没收，是你们经验太浅，还是老师智商过高，上课除了听讲你做什么老师都能看到，你们坐着他站着，俯视角一览无遗，别以为拿着书挡着就会没事，没抓到说明当时老师心情好。

崇明·一剑逍遥

我认为QQ是个很庞大的群体，我也很关注腾讯游戏，希望能多多介绍，本来以为DNF这次更新，杂志会做篇报道，可惜没有。

高三了，要准备填志愿，我想去外地求学，况且我很向往独自在外生活，想出去见识见识，可是我们全家都反对，各位小编能给我些建议吗？

Sky

有什么好反对的，我初中一毕业就已经出来走南闯北了，没见过大世面将来怎么融入这个社会，如果说你爸是李嘉诚、你爷爷是澳门赌王，那我劝你还是在家养老，但如果不是，单靠会几道算术题？会写几篇固定格式议论文？到时候找工作只能羞答答的来，再羞答答的走。

北京海淀·王一飞

每期电攻的封面能不能弄上单机游戏的图像，网游封面登到online里面就好了，有网游封面我不反对，但能不能少点媚俗的东西？比如说2月上的《破坏者》封面弄得就不错，不然的话总是被别人说我看黄书……

Sky

这就算黄书了？你也太小看“黄”这个颜色了。黄色是一种很有内涵的颜色，我们的封面充其量应该算是白色，白即为空白，也就是无脑。sky能做的就是把杂志内容搞好，也算是对得起你们那10块钱了。有一天sky能够开得起法拉利了，包下电攻未来10年封面，你们爱放什么放什么。

某男

2月下来的比3月上早了2天，然后那传说中的高级环保袋没让我见着

个人认为2本合成1本比较好，理由是……拿着方便。

如果可以的话，让夜猫多写点Dota。

Sky

你是没买那一期杂志，还是那期杂志的环保袋不见了，如果是前者你来杂志社邮购，如果是后者马上去法院告无良奸商，夜猫其实很想写，但最近沉迷《星际2》已经到了痴呆的地步，敬请大家原谅。

电攻读者

我看到“三国智”中间号码里面有一个1370PCGG950和我好像，想问一下是不是我？

贪睡猫

首先，恭喜你中奖。这个号码确实是你的。不过在这里某猫要说一声“对不起”，因为电攻用于联系的短信平台因为技术问题，持续瘫痪，所以迟迟没有办法发出中奖信息，在平台修复后我们一定会第一时间告诉你中奖信息，并且分发礼品。感谢你对电攻和卡牌栏目的支持！

安徽·某熊

在下乃是一只可怜的高三小熊。天可怜见，吾对游戏和动漫都怀有大爱啊！可身处这个“只要你敢再碰一下游戏全世界都可以骂你！”，“只要你再看一眼动漫，全世界都有权揍你！”的高三，万般无奈啊！

贪睡猫

哈哈，我十分理解你的痛苦，毕竟都是过来人，而且我的弟弟现在也正值高三，可怜的娃啊。当然啦，不管高考就是代表啥，我们都是要克服的吗，未来是美好的，道路是曲折的……哎呀，某猫废话了。好吧，那就在这里祝愿所有的高三党在6月份时“武运昌盛”！

老读者

我想问下龙叔，看了那么多小说，我也想写下，但写不到1000字时回头看看，觉得好白好幼稚。于是就把它变成了废纸。但又不甘心，心里好矛盾，麻烦指导一下。

苍蓝

这个我有心得。首先，不要把写作欲望当成写作才能。而写作才能是靠多练多积累的。就算我们在杂志上写东西，也大多是当编辑前就写过各种稿子。多看看书，积累各种知识，多写点东西练练文笔，都会对你有帮助的。

另外我看到了sky的照片，感觉他好清纯，好可爱的男孩子哦。（PS：我也是男生，但我不是GAY。

苍蓝：……

贪睡猫：……

装甲兔：你的意思难道是说sky是……？多少人死在了PS所附加的那句话上啊。

■嘉兴·王翔力 抛弃play，改投电攻。希望赐予我一些周边。



天津市化工设计院·李园

编辑部的各位，元旦好

（旁白：都2月份了，还元旦，换下一封。）

等等，听我解释……那是一个凉风飕飕的早上……

（旁白：说重点！）

我是名从事电气方面设计的工作者，根据工作要求要到施工现场监督并解决问题。这次的项目地点听说条件艰苦，于是我带着6本电攻去了。但是到了现场发觉那里实在太荒芜，连个村子都没有。好在那里毗邻长江，累了倦了可以看看，还可以看看电攻。等我回来到报刊亭已然到了两月了……还好他留了1月上下给我，我赶紧给你们来信了。求个《龙之谷》的游戏账号吧。

苍蓝

好吧，你的确很无辜，为建设祖国现代化也是没有办法的事啊。话说看到你一个月就只看那6本电攻作为消遣，下次可要多提点改进意见过来哦。别只顾着要号了。

江苏·周昭义辉

看到电攻终于有群号了，其实我想献一份力，可是高三忙，很忙，一天到晚做作业，我们班主任那个老头子一天到晚拿个鞭子在后面赶，苦日子何时熬到头啊？不过我想努力学习，考个好大学就行了，如果我真的考上了，一定到上海探探你们。

我们班几十个人，男生只有二十四个，一半人在CF，全是我带坏的。隔壁宿舍也是我们班的老叫嚣挑CF，帅哥一枪狙死他们。肥龙也玩CF啊，水平不错，比我们这些菜鸟中的菜鸟好多了，我准备组个战队，名字没想好，麻烦朱朱姐帮我们一个，我们是一群文雅的伤感的小男孩，名字要静一些。

朱朱

战队的名字就叫“秀才遇到兵”吧，反正你都说自己是菜鸟中的菜鸟了，输的场次肯定比赢的少，这个名字一定很适合你……肥龙的水平一般般吧，他总是喜欢躲在角落里偷袭，如果真的是比反应力恐怕还不如你呢，肥龙自己不这么看，他觉得只要玩的比我好就可以了……PS：我的水平就是经常被爆头的水平……

广东阳江·卢乃源

曾经有过这么两句话，一句是“有问题上百度”，另一句是“玩单机靠电攻”，如今国内搜索引擎百度在层出不穷的事件中脱下了身上的光环；作为游戏第一刊的电攻近年来的变化是众所周知的。

2007年的电攻比书本大放在书包中易折损，2010年的电攻比书本小放在书包中，书本易折损；

2007年的纸质感超好总让人担心世界上又少了几棵树，2010年防水性好多了，朋友用书垫着桌子吃夜宵，吃完擦一下，不告诉我我还真不知道。

2007年看不了五天就掉页，不是一页一页的掉是一本一本的掉，2010年放到现在没发现掉页。

2007年迟了一个星期也能买到，因为它可以看一个月，放一个月，再看依旧新鲜，2010年过了一天就缺货，因为看一个星期就迫不及待的想看下一期

2007年看了会玩游戏，2010年看了可以省下电影票的钱。

武警太原支队·崔世龙

如果有一天我回到从前回到最原始的我，你还是否会觉得我不错

如果有一天我离你遥远不能再和你相约，你是否会发觉我已经说再见

如果有一天已经离今天很远，只能从回忆中见我是否还会捧着电攻痴痴的看

如果有一天不再是年轻的世界或许是垂暮的边缘我是否还会对那游戏执着的爱

新疆奇台县第一中学·姜宇翔

电攻

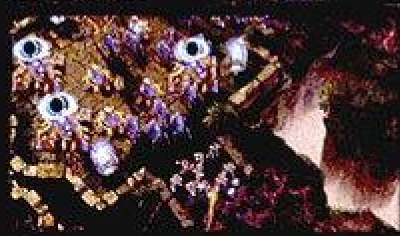
（根据张雨生的《大海》改编）

茫然走进书店
发现一本《电攻》
静静躺在那里
竟然无人问津
连忙收进怀里
害怕被别人抢去
对他无比的珍惜

每一篇游戏攻略
每一张靓丽图片
书的张张页页
我都看得仔细
真想时时地看你
却怕被老师收去
让我悲伤地哭泣

如果《电攻》能够
带走我的哀愁
就让我们友谊永久
那些对你的爱
那些对你的期待
让这些通通实现

如果《电攻》能够
唤回曾经的爱
就让我用一生等待
《电攻》给我欢乐
《电攻》给我开心
我的爱 请全部带走









PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

达人回帖

某玩友

我想自己做几个动态的头像，能不能介绍几个好用的软件，中文版的最佳。



软师傅

《美图秀秀》是款可以制作动态头像的软件，我儿子的头经常会配上一些稀奇古怪的身体，蛮好玩的。

江西·李晟

贪睡猫，小弟有几个问题想要请教一下：

1. 《秋之回忆2》各方面是不是如网上说的不如1代。
2. 《鸢尾花物语》好不好玩？有什么特点？
3. 《真·恋姬无双》是什么战斗系统？
4. KEY的神作——《AIR》和《Kanon》攻略里面的各个篇章是什么意思？

夜游神

虽然你问了很多GALGAME的问题，不过从内容上来看你是在是一个对此类游戏的“超级初心者”，就让我来为你一一解答吧。

1. 首先说结论，《秋之回忆》的1代和2代都不错，两部作品某猫都很感动所以都相当推荐。首先我想你一定明白《秋之回忆》的游戏方式，对，就是基本和看小说类似的类型，而这个类型虽然没有正式的归类，不过FANS们将其归为“Galgame”，这个类型的游戏因为完全是靠文字的表现力所以十分注重游戏的剧情。1代，和2代的表现的主题其实截然不同，也就是两部不同的小说，所以评价上的优劣完全可能因为人的因素而造成偏差。不过这两代游戏的素质都不错，作为Galgame的入门很适合。同时推荐一下KID公司的轮回三部曲，《NEVER7》、《EVER17》、《Remember11》某猫的最爱。

2. 这款游戏，某猫老实说很惭愧的没有玩过，也就不能评价过多了，只能由你自己去体会了。

3. 这个游戏是Galgame，也就是没有战斗系统。

4. 前面说过了这个类型游戏是小说，但是和普通小说不同的一点那就是，游戏并不是只有一个走向的，没有统一的结局，所以不同的走向基本就是某某篇章的区别，恋爱类故事通常是一个女主角为一个篇章。有些作品为了需作的需要，通常会有一个官方结局。

最后，在你熟悉这个游戏世界之后，欢迎你尝试一下《海猫鸣泣之时》。

编辑部小段子

编辑争霸



本月热门

热门游戏

战锤40K 战争黎明2：混沌崛起



贪睡猫：爽快、够MAN，这才是真正热血的游戏，混沌我来啦！

热门电影

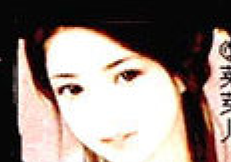
大侦探福尔摩斯



sky：非常惊叹里面的推理速度，虽然只是电影虚构的。

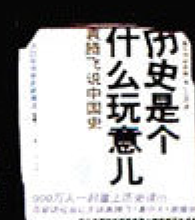
热门书籍

王牌宠妃



朱朱：我从无数的NC穿越文中找到了这本精华作品

历史是个什么玩意



装甲兔：袁老师果然是京城出来的，那文章写的可逗乐了，又增长知识，大家都可以去找来看一下。

■江西·大宇 第一次玩星际不记得是什么时候了，好像是小学，那时候刚学英语，玩的又是英文版，所以一开盘就乱造了一些建筑和兵，结果当然是在电脑猛烈的攻势下悲剧地覆灭。

我题你说 本期话题 愚人节骗与被骗的经历



现在洋人的节日已经慢慢被国人所接受，并且成为和元旦、清明一样必过的日子，但愚人节却有特殊的地方，作为最没心没肺的节日，在国外“愚”过头了，没人管你，但你拿着外国人的节日到中国来“坑蒙拐骗”，可就有一帮人等着过来抽你，就好比在国外你拿着请假单在十月一日，吵着闹着要放假一样。过外国人的节日只是图个热闹，千万可别过了头。下面就来说说你们在四月一日这一天，被谁骗过或者骗过谁。

3月上话题《星际2》终于来了

注：
- 由于回函卡寄信延迟，话题获奖都将隔期公布
- 被刊登话题都将有奖品赠送，坐“沙发”的读者将获得无线鼠标一个

楼主：sky

不知不觉《星际2》已经测试了有一个多月之久，补丁也更新了好几次，但sky觉得你见到的并非游戏之全部，管它是否被瞬间秒“破”、管它是否存在种族“歧视”，sky坚信暴雪还留着一手，好戏还在后头。读者的来信中可以看出，对于这款划时代的产物，老玩家尽管已经走上社会但依然热爱，新玩家会发现神作一样的顶礼膜拜，接下来让我们看看他们是怎么说的。

沙发：浙江·汪丰



《星际2》老子今年高考后惦记的除了世界杯就是它了，半个月前我还在网吧玩《星际》时脑子里想得都是《星际2》，而一直在申请中的账号，最后功亏一篑。当然《星际》中无数的伤心与悲壮也是令人记忆深刻，人的机动、神的科技、虫族无与伦比的生产，而2代画面质的飞跃，以及无人口上限，多单位选择，就是一种真男人战争观的体现。

sky：账号申请不下来，早和sky说嘛，但现在已经晚了。（纯粹马后炮）

板凳：宁夏·董杰

虽说我是90后，但却和自己的哥哥一起混游戏很久了，《星际》、《暗黑2》、《魔2》、《魔3》、《魔兽世界》是个暴雪游戏都玩，当然《帝国》、《红警》这些都不必说啦，总之比较经典的都玩过，而且很精。对于《星际2》期待是有的，但也担心，毕竟《星际》是多么经典，经典到我觉得已无法超越，很害怕暴雪的第一次失败。

sky：小伙子玩的游戏还真不少，其实经典与否，在于自己的感觉，如果经典一直无法超越，那世界也不会进步。

广东·邱戈

当然想玩啦，周围的同学听到《星际2》快来了，都兴奋极了。都纷纷去看视频（大伙们都不能玩，只能看下视频过把瘾），毕竟大家都期待了一两年了，不，应该是很多年了吧。不过作为一名在校学生，面临高考的接近，应该没有太多时间浸泡在游戏里面，职业就更不用想了，我也只是看看剧情，有时间就跟朋友联网PK下罢了。

sky：既然没有时间浸泡星际2，就继续来泡电攻吧，里面什么都有。

发大奖了！



完整版

2009年度攒拼图拿大奖活动终于到了尾声，到了我们抽大奖的时候了，由于参与人员实在过多，sky前思后想，下了一个人生中最大的决定，大量增加一等奖以下的获奖名人数，让更多的人能够拿到奖品。俗话说大家好才是真的好，这也是对大家辛苦买了一年杂志的回报。

以下是各等奖项获奖名单，请获奖者注意查收奖品。



特等奖 1台 PSP

周舒 安徽



一等奖 2部 智能手机

余师亮 上海

王杉齐 山东

二等奖 6块 主流显卡



邱戈	广东省汕头市金平区东厦路92号
须佳云	上海市松汇区荣乐西路266弄
于子强	吉林省通化地区集安市第一中学
齐凌雷	哈尔滨市南岗区长江路28号
李俊达	黑龙江省鸡西市鸡冠区实验中学高中部
丁敏	湖北省襄樊市春园东路艺苑名邸小区

三等奖 20套 特色卡牌桌游



李炜·江西南昌市
何磊·湖北省黄石市
杨恩波·河北省张家口市
李欣·天津市
吴明杰·江苏省
陈黎明·上海市
张海建·江苏省兴化市
安鑫·河北省石家庄市
苏灏·北京市
王兴华·广东省茂名市
李目贤·江苏省南通市
杨伊帆·山东省济南市
祁凯钧·河南省许昌市
关英·辽宁省沈阳市
葛伟栋·上海市
李泽阳·上海市路
黄玮·江西省赣州市
吴侯·安徽省芜湖市
汪丰·浙江省
李驰·辽宁省沈阳市

注：四、五等奖因版面有限，获奖者名单略。

■ 天津·庞浩然 一场新的风暴将席卷中国，魔兽争霸的时代即将过去，星际的时代即将来临，我只能在这里说，这对于忠于暴雪的中国人，是一种浩大的安慰，因为它暂时弥补了魔兽的空缺。

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说

下酒菜

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



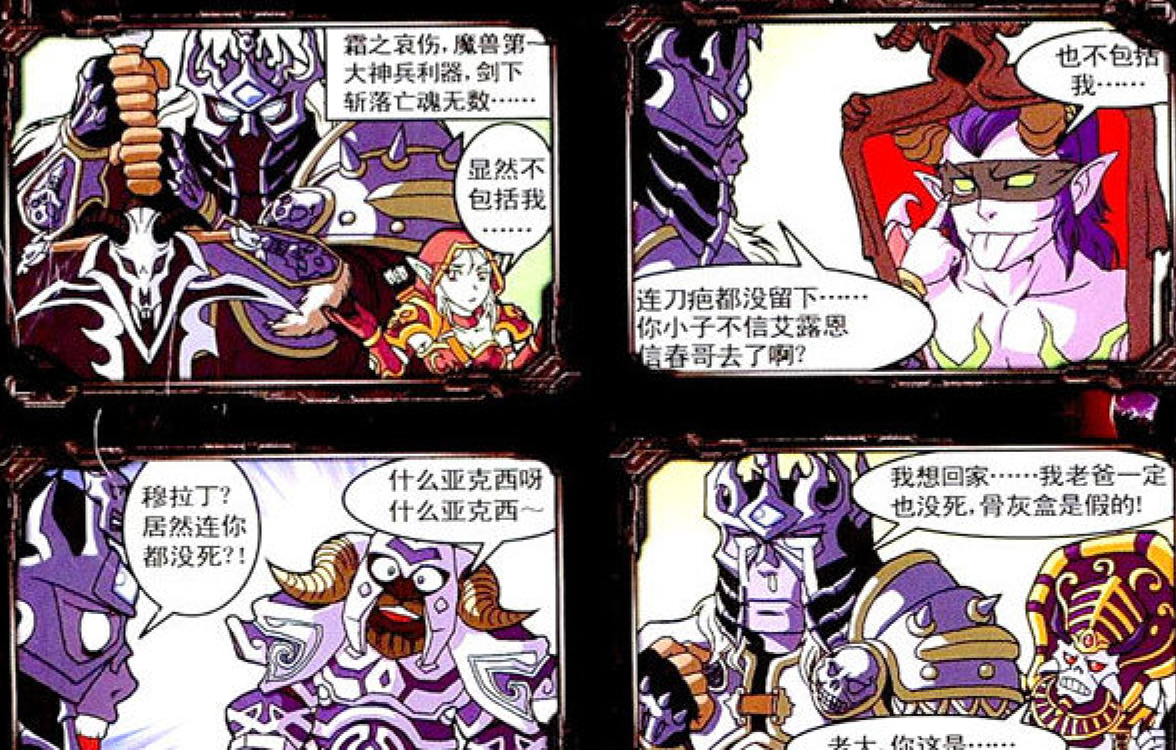
敢不敢？

作者：田品吕口



霜之哀伤之哀伤

作者：田品吕口







WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
魔兽世界
卡牌英雄传
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
160页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传
52位魔兽传奇英雄人物尽收其中
让你领略发生在游戏之外的经典故事
这是魔兽世界的历史背景　这是游戏玩家们的最爱
这是收藏家的瑰宝
零售价48元　邮购惊喜价40元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界-卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。
现在邮购前100本的读者还能获得小编亲笔签名的珍藏版喔！
电脑游戏攻略

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信